LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

47

Febbraio 1996 - Lire 6.000

STREET FIGHTER ZERO
FINALMENTE LA CAPCOM SU PLAY STATION

TOSHINDEN 2
UN GRADITO RITORNO

GAME POWER • Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

SAMURAI SHODOWN 3
IL COLPO DI CODA DEL NEOGEO CD

Help
DISCWORLD
RAYMAN

IN THE HUNT • MYSTARIA • CRITICOM • DARIUS • P.T.O. 2 • CYBERSPEED • REVERTHION • HI OCTANE • GUN BIRD • STAR FIGHTER • KILEAK THE BLOOD 2 • NBA IN THE ZONE • GEX • ROAD RASH • TOY STORY • DEATH KEEP • PRIMAL RAGE • BREATH OF FIRE 2 • KILLER INSTINCT • SHOCKWAVE 2

WORMS
...e i vermi dominarono il mondo!

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

L. 99.900 — L. 119.900
L. 139.900 — L. 109.900
L. 109.900 — L. 119.900
L. 109.900 — L. 119.900
L. 119.900 — L. 119.900
L. 119.900 — L. 109.900
L. 119.900 — L. 99.900
L. 109.900 — L. 139.900

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	
AAH REAL MONSTER	99.900	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	149.900	(E)
ALADDIN	99.900	(E)
ALIEN SOLDIER	109.900	(E)
ANIMANIACS	95.000	(E)
ART OF FIGHTING	89.900	(E)
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	119.000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	119.900	(U)
BATMAN & ROBIN	119.900	(E)
BATMAN FOREVER	109.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	69.900	(E)
BERENSTEIN BEARS	49.900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49.900	(E)
BLOODSHOT	69.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBBA'N'STIX	109.000	(E)
BUBSY 2	49.900	(E)
CANNON FODDER	89.900	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	39.900	(E)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CLAY FIGHTER	59.900	(E)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119.000	(E)
COLLEGE FOOTBALL USA 96	129.000	(E)
COMIX ZONE	119.900	(E)
COOL SPOT	59.900	(E)
COOL SPOT 2 :SPOT GOES TO HOLLYWOOD	129.900	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUE BALL	45.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)
DAFFY DUCK	119.000	(E)
DEMOLITION MAN	109.000	(E)
DESERT DEMOLITION	109.900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.900	(E)
DONALD DUCK 2	119.900	(E)
DOUBLE DRAGON III	79.900	(U)
DRAGON	59.900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.900	(E)
DUNE II	119.000	(E)
DYNAMITE HEADDY	99.900	(E)
EARTH WORM JIM	119.000	(E)
EARTH WORM JIM 2	139.900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	129.000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119.000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89.900	(U)
EXO SQUAD	119.900	(U)
FATAL FURY 2	69.900	(J)
FEVER PITCH	69.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95	69.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	109.900	(E)
FLASHBACK	119.900	(E)
FLINK	99.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89.900	(E)
FOREMAN FOR REAL	129.000	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	109.900	(E)
FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE -	69.000	(U)
GARFIELD	109.900	(E)
GENERATION LOST	59.900	(E)
GOLDEN AXE THE DUEL	59.000	(E)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	59.900	(U)
GRAND SLAM TENNIS	49.000	(E)
GREAT CIRCUS MISTERY	59.900	(U)
HARDBALL 94	49.900	(E)
HURRICANES	49.900	(E)
I PUFFI	89.900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49.900	(E)
ISHIDO	29.900	(E)
IZZY'S QUEST	119.900	(E)
J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79.900	(J)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	69.900	(E)
JOHN MADDEN 95	79.900	(E)
JOHN MADDEN 96	129.000	(E)
JUDGE DREDD	129.000	(E)
JUNGLE STRIKE	89.900	(E)
JURASSIC PARK 2	99.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	89.900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
LAST BATTLE	49.900	(E)
LETHAL ENFORCERS + GUN + ADATT.	99.900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	109.000	(E)
LIGHT CRUSADER	135.000	(E)
LOTUS 2	59.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MARSUPILAMI	119.000	(E)
MEGA BOMBERMAN	79.900	(E)
MEGA MAN - THE WILY WARS -	129.900	(E)
MEGA SWIV	59.900	(E)
MEGA TURRICAN	49.900	(E)
MEGAGAMES 1	49.900	(E)
MEGAGAMES 2	49.900	(E)
MEGAGAMES 3	49.900	(E)
MEGALOMANIA	59.900	(E)
MICKEY MANIA	59.900	(E)
MICROMACHINES 2 1996	109.000	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.900	(E)
MIGHTY MAX	109.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	89.000	(U)
MORTAL KOMBAT 3	119.000	(E)
MR NUTZ	59.900	(E)
MRS PACMAN	69.900	(E)
NBA ACTION 95	129.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	79.900	(E)
NBA LIVE 96	119.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	99.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	99.900	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY	49.000	(E)
NHL HOCKEY 96	119.000	(E)
OTTIFANT	49.000	(E)
PAC PANIC	89.900	(E)
PACMAN 2	49.900	(U)
PAGEMASTER	119.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)
PELE SOCCER	49.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	99.900	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89.900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	119.900	(E)
PHANTASY STAR IV	165.000	(U)
PHANTOM 2040	79.900	(E)
PITFALL	79.900	(E)
POWER RANGERS	99.900	(E)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	119.900	(E)
POWERDRIVE	69.000	(E)
PREMIER MANAGER	109.900	(E)
PRIMAL RAGE	129.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69.000	(E)
PROBOTECTOR	49.900	(E)
PSYCHO PINBALL	89.000	(E)
PUGGSY	49.000	(E)
PUTTY SQUAD	129.900	(E)
RADICAL REX	49.900	(E)
RED ZONE	119.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	49.900	(E)
RISTAR	99.000	(E)
ROAD RASH 3	79.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	49.900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49.000	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	69.000	(E)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	79.900	(E)
SAMURAI SHODOWN	125.000	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	69.900	(E)
SCOOBY-DOO	119.000	(U)
SEA QUEST DSV	69.900	(U)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	119.000	(E)
SHAQ-FU	59.900	(E)
SHINING FORCE II	125.000	(E)
SHINOBI III	89.900	(E)
SILVESTER & TWEETY	129.000	(E)
SKELETON KREW	99.900	(E)
SOLEIL - RAGNACENTY -	119.900	(E)
SONIC 2	45.000	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES -	79.900	(E)
SONIC COMPILATION	59.900	(E)
SONIC SPINBALL	69.900	(E)
SPACE HARRIER	49.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	99.900	(E)
SPEEDBALL 2	59.900	(E)
SPEEDY GONZALES	119.000	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	69.000	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV -	59.000	(E)
SPIROU	89.900	(E)
SPORTS COMPILATION	119.000	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.900	(U)
STARGATE	59.900	(E)
STREET OF RAGE 3	119.900	(E)
STREET RACER	109.900	(E)
STRIKER	109.900	(E)
SUB TERRANIA	59.000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	39.900	(E)
SUPER KICK OFF	49.000	(E)
SUPER MONACO GP II	69.900	(E)
SUPER SKIDMARKS	119.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(E)
SYNDICATE	89.900	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	89.900	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139.000	(U)
TERMINATOR	49.900	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	49.900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE LION KING	79.900	(E)
THE LOST VIKINGS	89.900	(E)
THE PUNISHER	119.900	(E)
THE STORY OF THOR	149.000	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	119.000	(E)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	79.900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
TOTAL FOOTBALL	99.900	(E)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	89.900	(E)
TRUE LIES	69.900	(E)
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST -	79.900	(E)
TURTLES -TOURNAMENT FIGHTERS-	129.000	(E)
URBAN STRIKE	79.900	(E)
VECTOR MAN	109.900	(E)
VIEW POINT	99.900	(U)
VIRTUA RACING	109.000	(E)
VIRTUAL PINBALL	59.900	(E)
VR TROOPERS	109.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR	109.000	(E)
WINTER OLYMPICS 94	49.900	(E)
WINTER SUMMER CHALLENGE	49.000	(E)
WIZ'N'LIZ	49.000	(E)
WORLD CLASS SOCCER	39.900	(E)
WORLD CUP USA 94	49.900	(E)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129.000	(U)
WORMS	119.000	(E)
WWF RAW	119.000	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	139.900	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	109.900	(E)
YOGI BEAR	89.900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZERO TOLLERANCE	89.900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49.000	(E)
ZOOP	79.900	(E)

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

SEGA GAME GEAR

Titolo	Prezzo
AERIAL ASSAULT	45.000
ARENA	79.900
ASTERIX -SECRET MISSION- + T-SHIRT	69.900
AX BATTLER	39.000
BATMAN & ROBIN	79.900
BATMAN FOREVER	79.000
DRAGON	59.900
EARTH WORM JIM	79.900
EVANDER HOLYFIELD	39.000
F1 CHAMPIONSHIP	59.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	79.900
GARFIELD	79.900
JUDGE DREDD	89.000
JUNGLE STRIKE	79.900
KAWASAKI SUPERBIKE	89.900
MICKEY MOUSE 2 - LAND OF ILLUSION	49.900
MICKEY MOUSE 3-LEGGEND OF ILLUSION-	69.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.900
MORTAL KOMBAT 2	79.900
MORTAL KOMBAT 3	79.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69.900
NHL ALL STAR HOCKEY	79.900
PHANTOM 2040	79.000
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	69.900
POWER STRIKE 2	39.900
PRIMAL RAGE	79.000
RISTAR	49.900
SONIC 2 IN 1	79.900
SONIC 3	59.900
SONIC DRIFT 2	79.900
SONIC LABYRINTH	69.900
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	79.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79.900
STARGATE	69.900
TAIL'S ADVENTURES	79.000
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79.900
VR TROOPERS	69.900
WORLD SERIES BASEBALL 95	89.900
WWF RAW	49.900
X-MAN 2 - CLONE WARS	79.900
ZOOP	79.000

Edizione Speciale del QUEEN MAGAZINE, per gli amici del CLUB !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli
anche per GameGear-32X-Saturn
GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

SOMMARIO 47

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini **(ralbini@linux.infosquare.it)**

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "AlKross" Rossetti
(alkross@linux.infosquare.it)

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta "Anita" Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "New Orleans" Badioli, Serena "La Toya" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "Topo Gigio" Baratto
(random@bbs.infosquare.it)

LA RED/AZIONE

Andrea "Marina" Minini Saldini **(cedric@io.com)**, Tiziano "TV" Toniutti **(apecar@linux.infosquare.it)**, Claudio "Iroscemo" Tradardi **(trust@bbs.infosqua-re.it)**, Carlo "Willy Denti" Barone **(cbarone@linux.infosquare.it)**

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Biglietti da Visita" Cupola, Max "London" Sacchi, Marco "BBS" Rana **(mrana@inrete.it)**, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Davide "Coccige" Soliani, Antonio "Smile" Micciulli, Paolo "Campagnola" Verri **(gremo@bbs.infosquare.it)**, Yuri "Bulge" Abietti, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Alex "Shop" Pasetto, Giuseppe "Prince" Principe

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Wardancer, Chicca, Lucio

MASSIMO RISPETTO A:

GREENPEACE, Troleblues, Gli Arivo, 'A gialla, Purificazion, MBF, Kuscino, Wood Elf, DBM, Stefano "lei è depresso, ma non è fesso" Petrullo

ART DISTORTOR

Marumba "Zia" Orrù

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Roberta "Worms" Asmeri, Gian Vittorio "Totogol" Cutri, Sara "News" Fort

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l. via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: Lire 12.000 Abbonamento annuale Lire 55.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

GAME power

LA COPERTINA

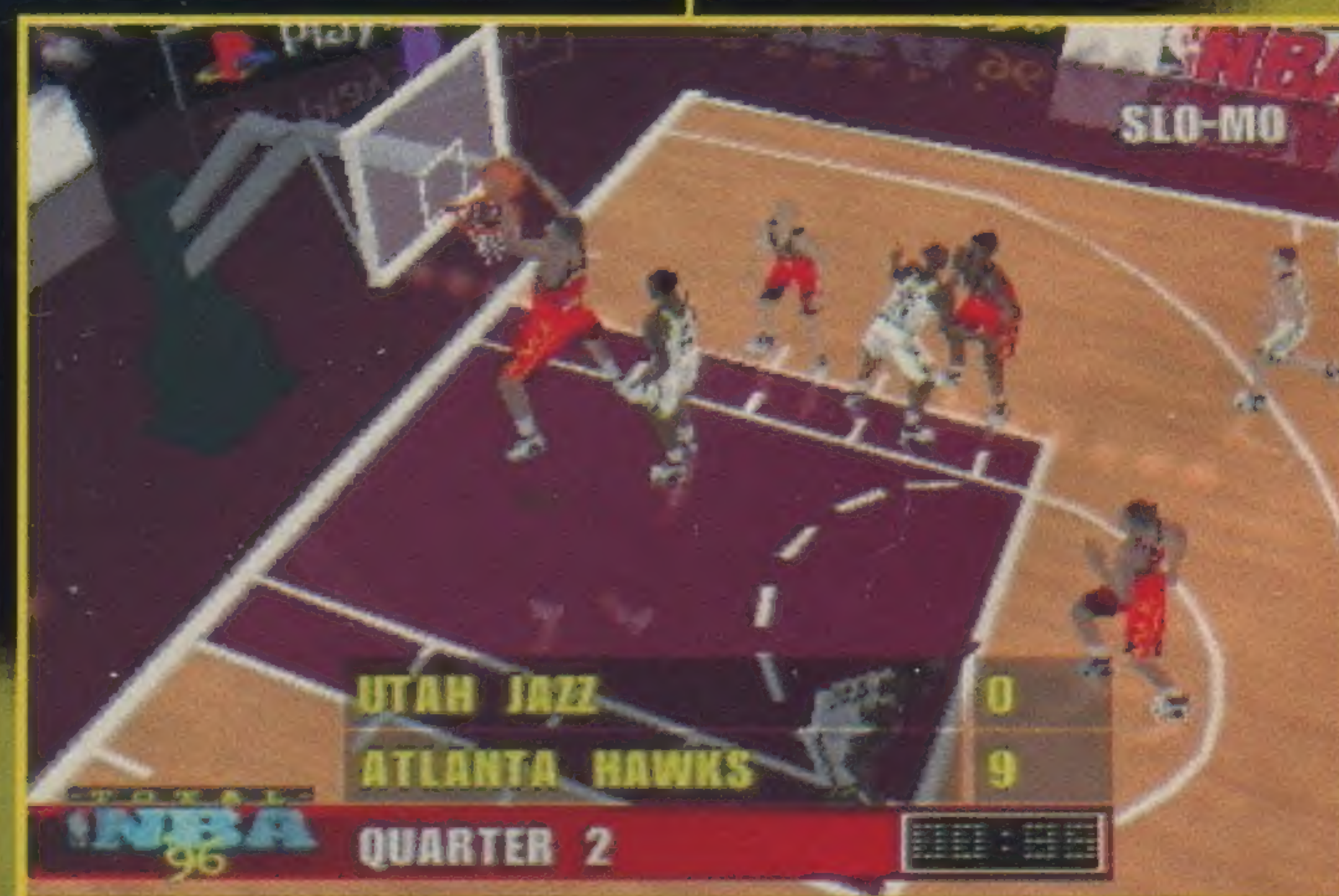
È IL MESE DEI PICCHIADURO. *STREET FIGHTER ZERO, TOSHINDEN 2* E *SAMURAI SHODOWN 3* SONO TRE ACQUISTI (QUASI) OBBLIGATI

"UN GROSSO LIBRO EQUIVALE A UN GROSSO MALANNO."

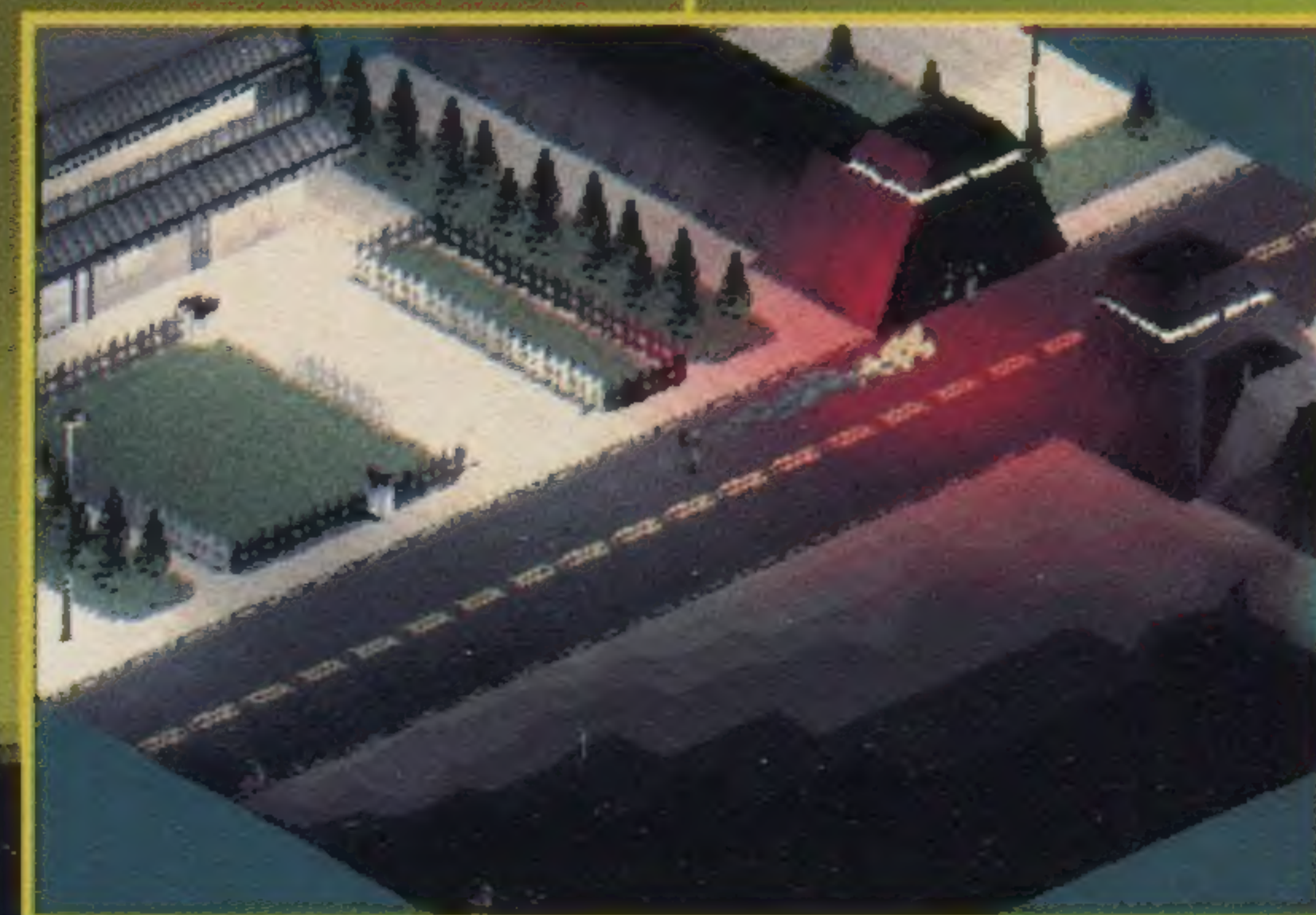
CALLIMACO

TOTAL NBA

PAG. 36

PROBABILMENTE IL MIGLIOR GIOCO DI BASKET PER 32 BIT. ATTENDIAMO CON ANSIA L'USCITA NEI NEGOZI

SYNDICATE WARS

PAG. 30

LA NUOVA VERSIONE A 32 BIT DEL BELLISSIMO GIOCO TARGATO BULLFROG

Help

SECONDA E ULTIMA PARTE DELLA SOLUZIONE DI DISCWORLD. CONTINUANO INVECE SUL PROSSIMO NUMERO LE MAPPE DEL BELLISSIMO RAYMAN

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

UN INTERO STORMO DI CONDOR VIAGGIATORI HA RECAPITATO LA POSTA DI QUESTO MESE

STREET FIGHTER ZERO

PAG. 44

UN FLASHBACK SULLA VITA PASSATA DI RYU E COMPAGNI

BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 12

APECAR ANCORA UNA VOLTA SI SOTTOPONE ALLA SOLTA RAFFICA DI DOMANDE INDISPONENTI

TOSHINDEN 2

PAG. 48

DOPO AVER DATO L'INIZIO ALLE DANZE SU PSX, TORNA PER RISCUOTERE UN NUOVO SUCCESSO

WORMS

PAG. 58

IL MIGLIOR TITOLO DA GIOCARE IN COMPAGNIA DEGLI AMICI

GAME BOY

SUPER NES

NEO GEO CD

3DO

SATURN

PLAYSTATION

ACTION

VIEWPOINT™

SHOCK WAVE™

THEME PARK™

PlayStation

HI-OCTANE™

MADDEN NFL®

PGA TOUR® 96

STATION

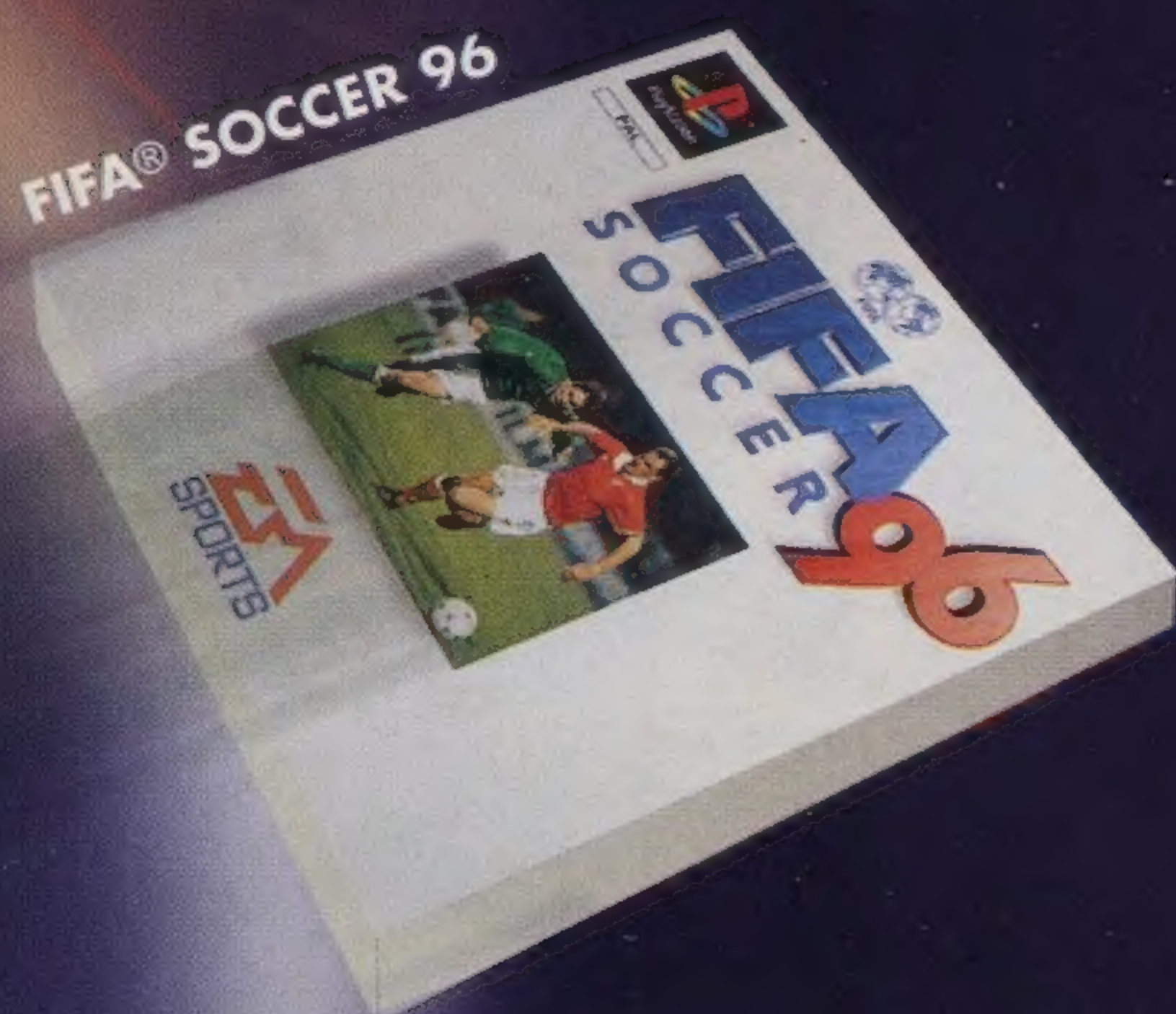
Per giocare alla grande, eccoli, pronti per le nuove: Sony Playstation™ e Sega™ Saturn™

THEME PARK™

FIFA® SOCCER 96

SEGA SATURN

FIFA® SOCCER 96

HI-OCTANE™

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F
40069 - Zola Predosa (Bologna)
Tel:051/6167711 - Fax051/753418

L'APPOSTA

Avevo deciso che questo era il mese giusto per farmi prendere dalla "sindrome da schermo bianco e cursore lampeggiante", poi è arrivato il long camion delle lettere e ho spurgato tutto il blocco psicologico. Avendo alquanto goduto di questo miracolante effetto collaterale della pozione epistolare, ho troncato ogni intenzione di sofferenza tipica della quarantena quaresimale, raggiungendo una resurrezione dell'anima e del corpo anticipata e sburocratizzata al meglio. Questo significa ottimizzare la vita, ah sì. Senza di voi saremmo ancora degli sbandati, pensateci, pensateci a quanto siete utili. Soprattutto quel giorno del mese quando esce Game Pauer e voi devoti immettete il contante nelle sacche dell'edicolante prima e di noi per una proprietà aritmetica che non mi sovviene senza rinforzino alcolico.

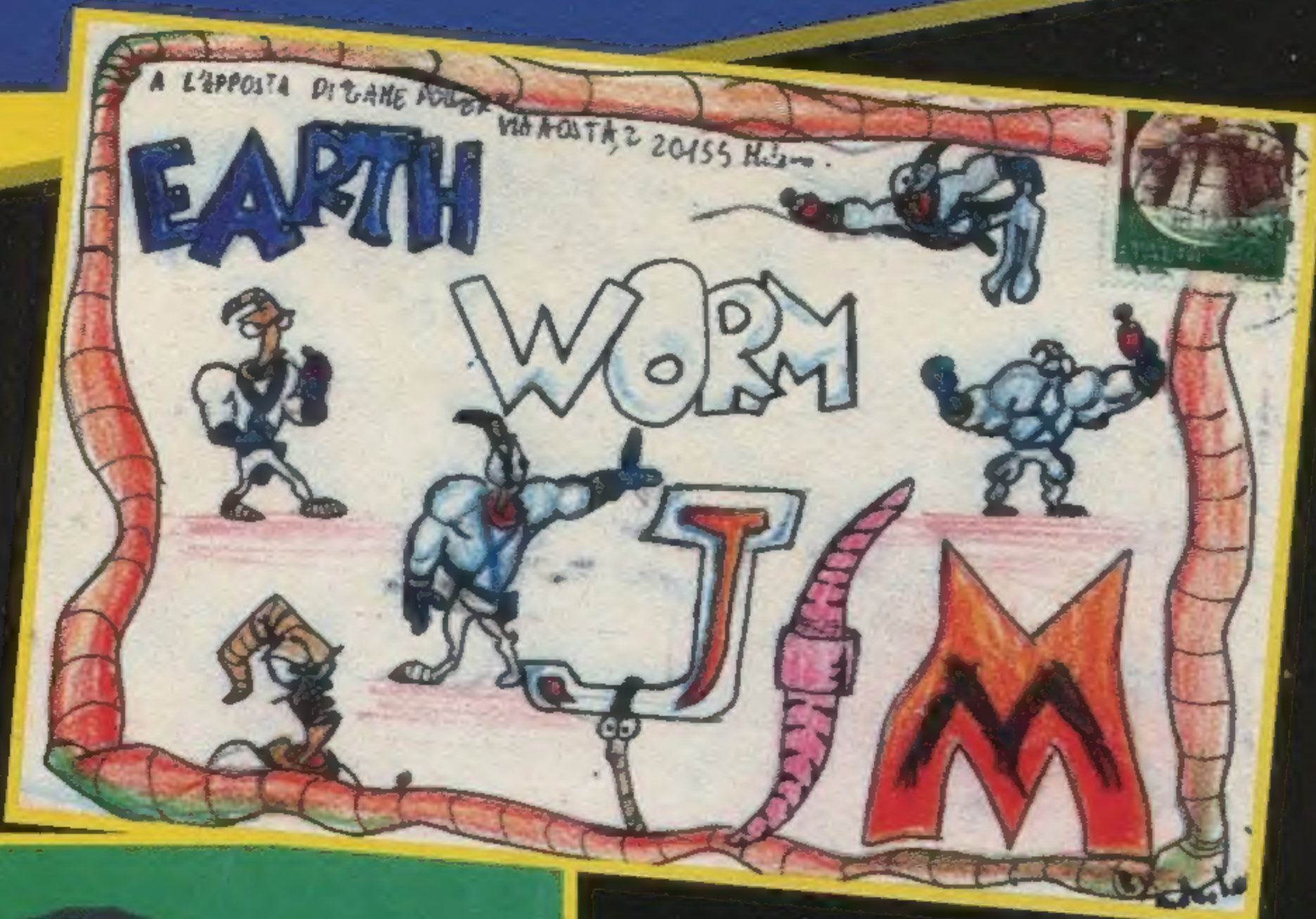
Apecar

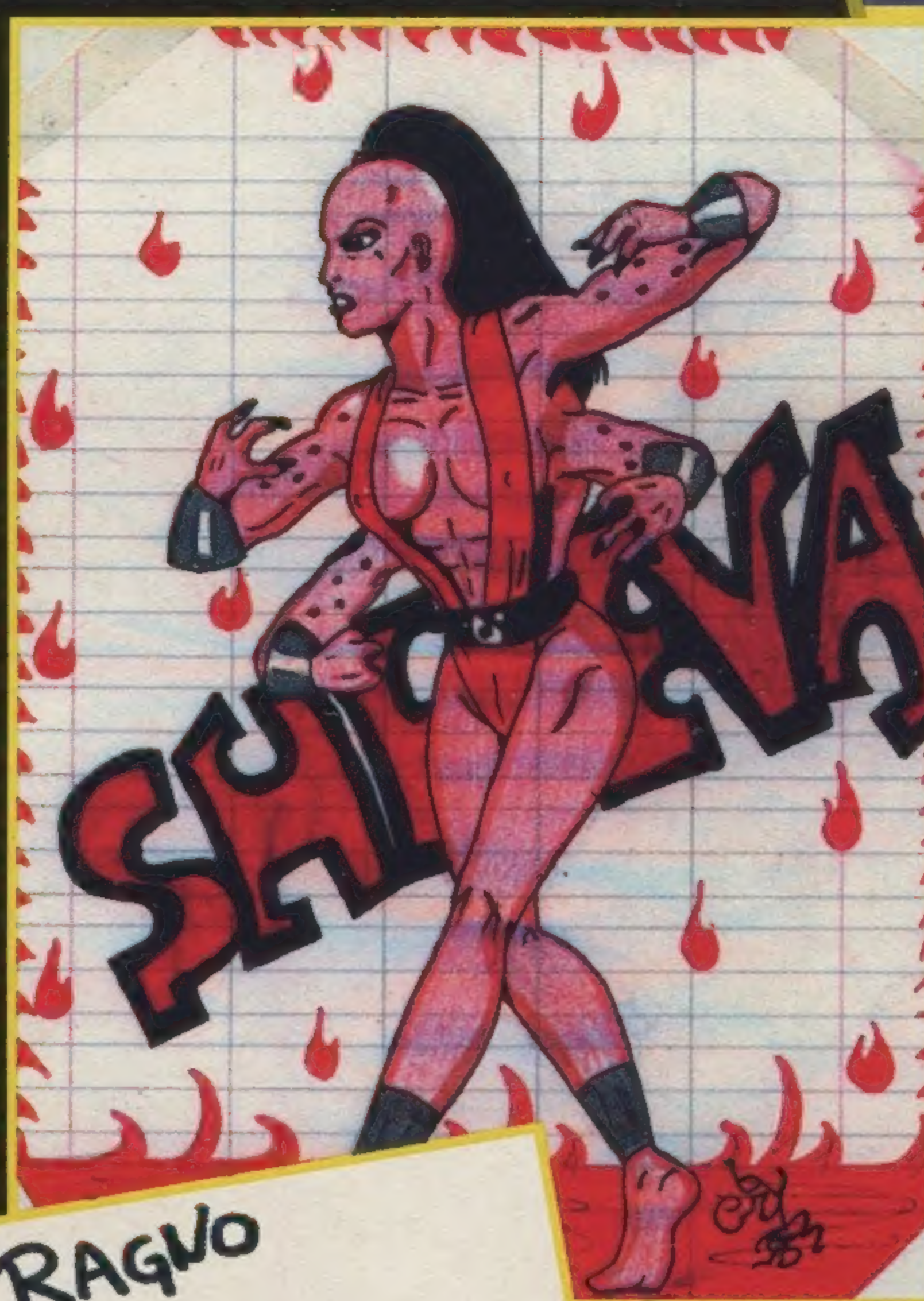
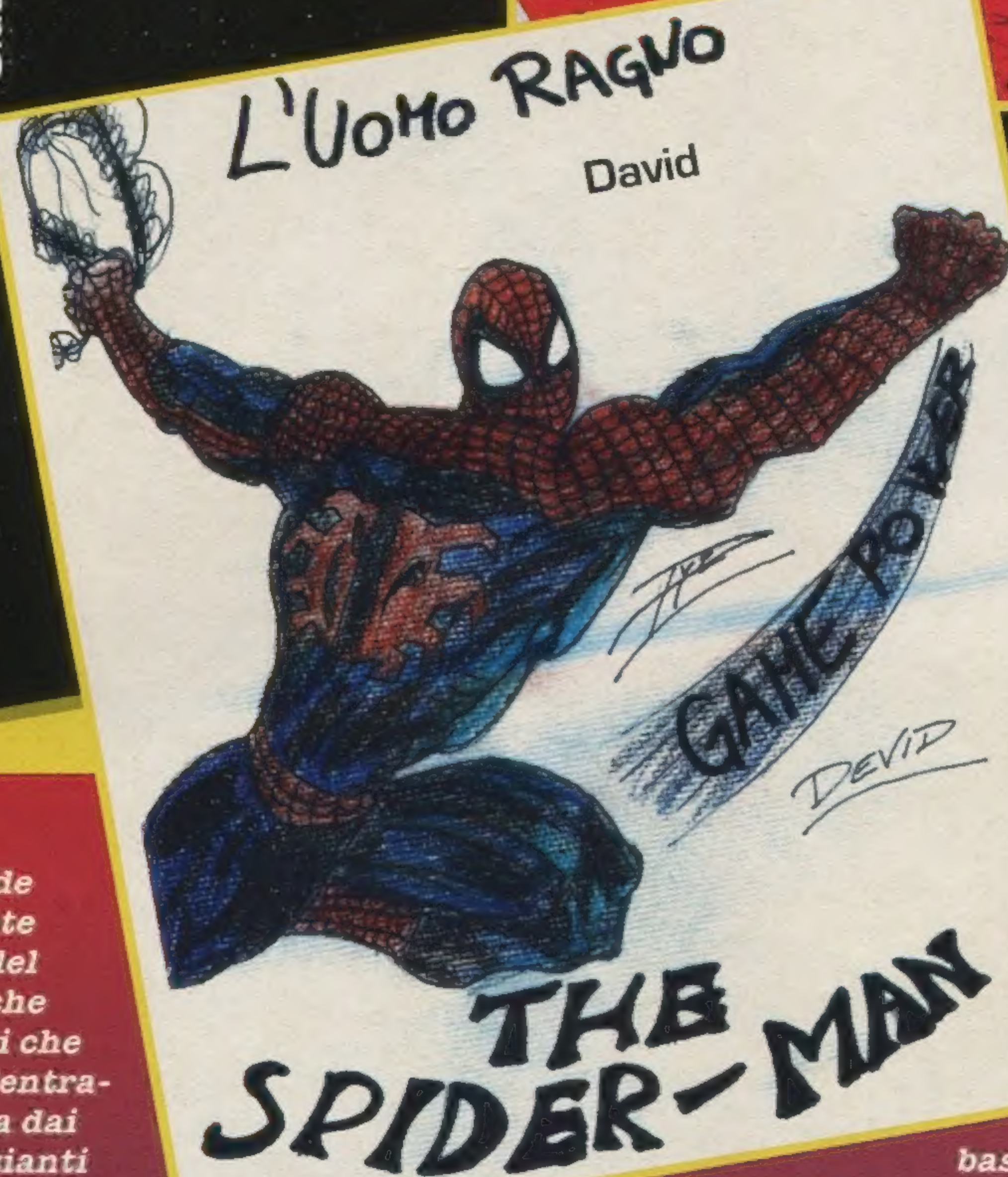
L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

CHI TROPPE PELLI

A tutti quelli a cui può interessare,
il supporto cartaceo non è dei migliori, è vero, ma vi esorto a contentarvi: non c'è limite al peggio. Sono pieno di sdegno. Quando il pensiero mi cade sull'attuale situazione videoludica non posso far altro che rammaricarmi, parecchio. Ho piena coscienza che si possa fare ben poco, per non dire nulla, per cambiare. Allora, se vi piace, prendete queste parole solo come sfogo, se non vi piace, prendetele come vi par meglio. Circoscriviamo il campo: console a 16 bit (per quel paio di anni che potranno ancora resistere) (cala cala, NdR) e a 32 bit. Scendiamo ancora di più nel particolare: costi, prezzi, lire (siamo in Italia), quattrini insomma. Sfogliate tutte le riviste del settore e cercate di fare un paragone, stando attenti anche alle mille lire. Quanto spendete in media, per una cartuccia non nuovissima, ma diciamo "vecchia" di due/tre mesi? Intorno al centinaio di fogli da mille (è vero che le cartucce più vetuste - cinque/sei anni - costano anche trenta-quaranta mila, ma... ho uno Schiacciapensieri by Polistil... interessa?). Il panorama CD non è certo più confortante. Anche volendo essere spiritosi e facendo riferimento a quella carcassa Mega CD by Sega, i prezzi sono sempre gli stessi. Guardateli pure, sfogliate, prendete coscienza. Rivolgiamoci ai neonati 32 bit: facile vedere come "dalle Alpi alle Piramidi" si vada, a essere ottimisti e a saper dove comprare, intorno alle ottocentomila per la console e sempre alle centomila per il CD. Un dubbio che ci può assalire è questo: se è vero che i costi di produzione per le cartucce sono più elevati rispetto a quelli per i CD, perché i costi sono identici? E perché sono così esorbitanti? Magari siete tutti miliardari, oppure super risparmiatori, ma centomila lire mi sembrano assolutamente troppe anche per un gioco incredibilmente innovativo, diabolicamente giocabile, matusalemmemente longevo, graficamente stupendo. Non so, forse sto invecchiando, forse ho perso entusiasmo, forse... boh. Sono quasi certo che fino a quando la gente continuerà a pagare cifre assurde per i giochi (e anche questo, scrivendolo, mi appare molto più che assurdo...), il mercato non tenderà certo a far diminuire i prezzi. E meno male che la piaga della pirateria non è così diffusa come ai tempi dei 3,5", sennò altro che le centomila. Non so se tutto il mio sdegno è riuscito a trasparire, non so se sono riuscito a comunicare la sorda indignazione che sento: a me sembra che ci stiamo prendendo per il didietro. A che serve questa lettera... "voce di uno che grida nel deserto", oppure "un'altra goccia nel deserto dell'inutilità". Comunque sia... "signori miei! Devo dire anch'io il mio debol parere? Il mio debol parere è questo..."
Con incertezza sul futuro,

Raf

Tu, con tutti i dischi di pop fetente che vendi, ce li avresti i soldi per giocare a quello che vuoi, ma vorrò concederti il beneficio dell'omonimia. Miliardari noi, boia, abbiamo comprato tutti un biglietto della Lott. Naz. in ogni autogrill che incrociavamo ma siamo ancora qui coi buchi nel muro e i ragni nel frigo. E non saremmo neanche degli avidi: miglioreremmo prima le riviste e poi le imbottiture dei nostri cuscini (è solo poesia, che lo dico a fare). I negozianti invece cercano di guadagnare oggi la stessa cifra che avrebbero guadagnato vendendo quei titoli al momento in cui erano in auge. Puoi dargli torto? Sicuramente c'è poca strategia di marketing, ma in effetti per quei giochi lì, il prezzo di costo era già alto e i negozianti avevano investito somme massicce. Il problema dei negozianti meno svegli è che NON LEGGONO LE RIVISTE DI SETTORE, o meglio, non le leggono come dovrebbero. Solo così si renderebbero conto di come muoversi e cosa acquistare, come comportarsi coi titoli in magazzino e in generale guadagnare in esperienza. La maggior parte dei negozianti continua a considerare le riviste come organi pubblicitari (e in parte hanno anche ragione) e basta, senza rendersi conto che il loro comportarsi da negozianti e non da parte attiva della scena, impedisce alla scena stessa (che si può leggere anche "mercato") di pulsare come potrebbe e come vorrebbe. È la

Andrea Novati

Giuseppe Magliari

Cristina Ciocchetti

David

regola, ma ci sono le eccezioni. Cosa che non succede per i prezzi, incontestabilmente troppo alti (almeno il doppio del valore reale), ma più alti qui che altrove per una serie di motivi che puoi immaginare e che poco c'entrano con la dolce musica emessa dai registratori di cassa dei negozianti più grifagni e sparagni. È una questione culturale, e basta: i prezzi alti della cultura sono solo una conseguenza. Non per ergermi a paladino del ciufolo, però d'altra parte, l'hai detto tu, siamo in Italia. Gran bel pezzo di terra, mari pescosi, cieli tersi e splendide tradizioni, ma qui il progresso sembra aver portato al popolo solo smog, ignoranza, supponenza, grettitudine e felicità nella sottomissione, oltre alle protesi intime con suoneria incorporata di certa gente che gira qui dentro impunita.

E CHI NIENTE PELLI.

Più o meno due anni fa ho comprato una console, più precisamente uno SNES, e il mio obbiettivo era quello di soddisfare le mie "voglie" videoludiche. Oggi, all'età di venti anni continuo ad acquistare la vostra rivista e devo essere proprio sincero nell'esprimere una certa delusione, sia dai parte dei vostri lettori, sia da parte vostra. E ora la tiratina d'orecchie: tanto per cominciare tutti coloro che scrivono lettere e che voi di GP pubblicate trattano argomenti moooolto bambineschi che il più delle volte sfociano in battaglie letterarie del tipo "io preferisco *MK III* a *Killer Instinct*" o "era meglio quel gioco rispetto a quell'altro e via dicendo". Vergogna, videogiocare dovrebbe essere un hobby, non una raffica di cazzate scritte su carta. Parlando di PSX o Saturn, invece di chiedere sempre le solite e inutili cose riguardo l'hardware con domande "è più potente il PSX o il Saturn?". Perché nessuno di voi si domanda "ma la PSX e il Saturn sono capaci di leggere solo CD con giochi o anche CD audio? In futuro che CD potremo utilizzare su queste potenti macchine? E i film su CD, li vedremo girare? Vale la pena acquistare una macchina a 32 bit pensando che in un futuro molto prossimo potremmo utilizzarla come un videoregistratore? Voi di GP non avete mai fatto un articolo su questo tipo di multimedialità delle nuove console, ed entrambe sappiamo che esistono sul mercato già da un anno. Altra cosa ridicola sono le discussioni sull'Ultra 64. La Nintendo penso che sappia quello che fa, anche se non utilizzerà un lettore CD e non avrà quindi le caratteristiche polivalenti di PSX e Saturn, non è detto che sia tagliata fuori. Chi ci dice che un domani (diciamo i prossimi 36 mesi) non opti per un lettore di Digital Video aggiuntivo all'NU 64? Che ne pensate? Io come lettore posso soltanto fare queste critiche e chiedere a voi di GP di trattare un po' meglio questi argomenti magari spiegando con un piccolo box cosa sono le schede MPEG e JPEG. La rivista comunque è buona, forse la migliore del settore. Concludo chiedendo ai lettori di alzare un po' il livello di intelligenza delle proprie lettere, con domande utili a capire il delicato mondo delle console.

Massimo Agnese, Udine.

"Long may you run", disse il programmatore al programma appena debuggato. Tu non ci crederai, ma per allontanare la poca voglia di lavorare che trattengo addosso da un mesetto circa è bastato aprire il pannello di controllo del Windog 92 che purtroppo uso per scrivere le mie e le vostre opinioni, cliccare su "colori" e settare come colore del foglio un bordeaux scuro con caratteri bianchi. A parte che così leggo meglio, ma la cosa ha proprio avuto un effetto balsamico: ero lì, fino a cinque minuti fa, a preoccuparmi del fatto che per un motivo o per un altro non ho più una lira e neanche possibilità precise di fertilizzare il conto in banca se non a lungo termine, poi ho cliccato sul bordeaux e adesso sto sensibilmente meglio. Sarà perché con lo stesso colore del giornale stampato sul monitor mi sembra di "fare" Game Porcello in tempo reale, sebbene non abbia neanche le duecentocinquantamilalire per comprarmi 4 mega di RAM e finalmente giocare col mio sudatissimo (giuro!) campione gratuito di Screamer. Insomma, ero quasi felice, passano i dieci minuti di lettura della posta e t'arrivano le valanghe alle spalle. Poi, penso a che accozzaglia di gente sconosciuta popola e comunica su queste pagine, esulto quando si scannano e quando concordano, ma mi riviene su il cappone quando qualcuno manifesta intolleranza, anche superficiale, per le esigenze degli altri, anche se la tua richiesta finale è tutto sommato comprensibile, giustificarla non si può. L'ho già scritto, è un peccato che voi non possiate vedere le calligrafie e capire che spettro di gente legge e scrive a Game Power (dagli 8 ai 40 anni, per la cronaca). Io non mi diverto mica a scrivere settanta volte che il Saturn fa questo e la PlayStation

quest'altro. Solo, tu fai le domande della tua età, che mi piacciono e trovano spazio, gli altri fanno quelle più consone alla loro, che io rispetto ugualmente e, fin a quando è possibile, cerco di tamponare. Io quando avevo quattordici anni cercavo un giorno di far vedere che avevo capito cose che gli altri non avrebbero mai potuto capire, e l'altro a dire che quelli con l'Atari ST erano tutti scemi. A quel punto, una rivista che mi dicesse nero su bianco "l'Amiga ha 4096 colori e l'Atari ST manco la metà", era fonte di certo godimento. Anche se poi al tempo i giochi per Amiga erano trasposizioni peggiorate dal codice originario dell'ST, capito il concetto? Cosa faccio, ai quindicenni fessi, come ero io, che comprano la rivista e chiedono le cose che gli interessano, vado a casa loro e gli stacco le gambe a morsi? A parte lo sbattimento, ma non è proprio in programma. Scriverò fino alla muerte che l'Ultra 64 è meglio della PlayStation, fino a quando potrò decidere che tasti premere sulla tastiera. E poi c'è spazio anche per altre cose, ma l'hai letto Game Poncho gli ultimi sei mesi? Alla fine è un'esigenza fisiologica parlare d'altro, già mi danno quello che mi danno, fare i masochisti non è proprio una svolta. Il succo è che non pubblicheremmo lettere piene di critiche anche pesanti come la tua, se non ce ne fregasse niente. Risponderemmo, se ce ne sbattessimo, con toni altisonanti. E non è che non ce ne freghiamo perché non possiamo permetterci di fregarcene: Game Power va bene, gode di piena salute, e il merito è pure vostro che avete capito il fondamentale: in queste cinque pagine porpora potete dire quello che vi pare e magari lanciare anche spunti interessanti che la redazione non aveva elaborato o era troppo svaccata per generare. M'ero anche stancato di scriverlo, francamente. Tu come lettore puoi fare queste critiche e oltre a questo, confidare nel fatto che a differenza di quello che succede altrove, verranno messe in discussione alla prossima riunione. Hai visto mai? Io dopo aver combattuto per mesi sono riuscito a farmi cambiare i caratteri dei titoli, mai smettere di crederci, nessuna resa, mai.

BLAGIUS

Paolo dell'Elce

Paolo Dell'Elce '95

L'APPOSTA DI GAME POWER VIA AOSTA 2 20155 MILANO.

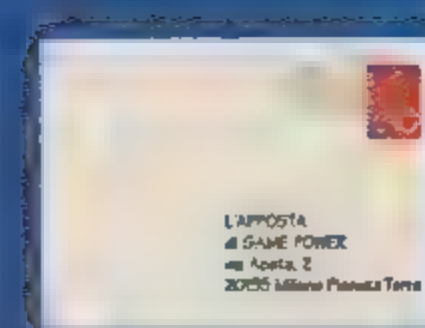
T'HAI FATTO LA PELLE?

Ave o Ape,
mi chiamo Luigi, ho 21 anni e seguo Game Power dalla preistoria, ma è la prima volta che ti scrivo. Sono le 12.30 del 21 dicembre 95 e su Canale 5 che te vedo: il megadirettore generale di Game Power che discute con un bigotto tarpano di cui non ho afferrato il nome (Nantas Salvalaggio, NdR) e con una ancor più oltranzista Rita Dalla Chiesa su nientepopodimeno che: i VIDEOGIOCHI. Ah, soave parola, di cui ormai, ogni giornalista che si rispetti ama riempirsi la bocca (a sproposito), forse ancora più di virtuale o cybercaciotta. Tra il serio e il faceto, non voglio esprimere giudizi su un tema tanto bistrattato. Ma su una cosa non transigo, ovvero che all'Ape nazionale vengano stroncate le ruote. L'unico intervento degno di nota, nel marasma di giudizi di casalinghe nerborute sottoculturate, venga così bruscamente e ingloriosamente interrotto. Ma, cosa ancor più sconcertante è che tra primi piani di baffute massaie, al treruote non venga dedicato neanche un mezzobusto: solo una squallida inquadratura dalla distanza, privando così i suoi fan di una fugace ed effimera visione del nostro incomparabile super redattore. Chiudo questa mia con i complimenti per il segno della croce e il mega sbadiglio alle minchiate sparate dalla Rita: veramente un tocco di classe! Peccato che le abbiano un po' sfumate. Non mi resta che chiudere attendendo i tuoi commenti che certo non mancheranno!
P.S.: Spero di non aver preso un granchio! Eri tu il capellone in fondo a sinistra, vero?

Tuo fedele lettore. Luigi Parlato

Vittorio Feltri, noto tristo figuro a capo del quotidiano satirico "Il Giornale", ha scritto tempo addietro che "...la famiglia Dalla Chiesa è come le patate: la parte buona sta sottoterra". Premesso che il Feltri non lo inviterei a un picnic tra amici, e sorvolando sulla greve similitudine, devo dire che in effetti non è che abbia cannato più di tanto: Rita è quello che è, e Nando avrebbe fatto meglio di Formentini solo perché chiunque potrebbe fare il sindaco di Milano meglio di Formentini. Mazza quanto sono acidulo, ma no, ma no, massimo rispetto a tutti. Solo che la dolce host di Forum proprio non m'ha fatto parlare (tanto, per quello che avevo da dire) e qualcuno m'ha fatto notare che al mio abbozzo di intervento s'è proprio inkazzata. Non m'è sembrato di aver detto una cosa così intelligente da scatenare la Gestapo dal pelo biondo: volevo solo dire che la TV fa lo stesso effetto dei videogiochi se assunta per endovena e che generalmente i videogiochi sono meglio perché sono già prodotto e non un prodotto confezionato ad arte per vendere altri prodotti. In definitiva, un media più intelligente, fosse solo perché non viene assorbito passivamente. Si sa che ogni cosa in grado di togliere potere alla televisione fa paura... staccate l'antenna e infilate la scart, è tutta salute. Si sa come vanno queste cose: ricordate forever l'eroico treruote che prova ad attaccare la TV dalle frattaglie della TV medesima (ovazione ciclopica dei fan in delirio). Ma poi, è andata a finire così: Salvalaggio è un bravo giornalista che recitava il ruolo dell'avversario (ti posso giurare che dopo abbiamo preso in giro Albini insieme), perché dei videogiochi non glie ne potrebbe fregare di meno (frase carpita dalla moglie nel backstudio: "ma Nantas, non hai neanche un libro da presentare che siamo venuti a fare?"), Albini s'è comportato meglio del previsto (gli abbiamo sottratto il fiasco in tempo!) e io mi sono inguattato tutti i sassetti che a Forum usano per riempire le ciotole della bilancia. Poi ho dato involontariamente spettacolo (non sapevo di essere nel campo della telecamera, er... diciamo che lo intuivo) con sbadigli, ruttoni, grattate e stiracchiamenti. Ma la figura peggiore l'ha fatta qualcun altro... Come disse il tassinaro fuori dall'albergo, "Sei Frizzi?" Sei preparato ma no, non

LE VERITÀ INOPPUGNABILI DI GAME POWER

Dietro un grande uomo c'è sempre una grande donna. E dietro una grande donna c'è sempre un grande padre. E dietro un grande padre c'è sempre un nonno gigante che fa paura solo l'ombra. Saltando alcuni passaggi e vedendo il teorema da un'altra parte succede, pure, che dietro un grande uomo ci sia una grande rivista: con Game Pollo, questo è inevitabile. Abbiamo deciso pertanto di far fare bella figura a scuola a tutti quei lettori ancora infognati nei meccanismi educativi dello Stato, fornendovi una solida base d'appoggio per contestare tomi e professori, esibendo questo rutilante foglio davanti al muso di chi osa contraddirvi. Per questo mese le grandi verità parallele sono:
1) Italiano: I PROMESSI SPOSI SONO UN ROMANZO CHE FACILITA LE EMORROIDI E OLTRETUTTO FA SCHIFO DA LEGGERE.
2) Matematica: IL TEOREMA DI PITAGORA NELLA VITA DI TUTTI I GIORNI NON SERVE A UN CACCHIO
3) Storia: DELLE CONQUISTE DI OTTO VON BISMARCK CE NE SI PUÒ SBATTERE
4) Geografia: LA TERRA È TONDA MA SE FOSSE STATA QUADRATA PER QUELLI SENZA UNA LIRA CAMBIAVA POCO
5) Religione: GESU' MOLTE COSE LE HA PROBABILMENTE DETTE SPARANDO A CASO.
Ecco qua. Sappiate divulgare e in generale fate buon uso di questo infuso di qultura. Non fatevi calpestare:le verità di Game Pompa sono inoppugnabili per definzione, e se qualcuno obietta, uno sguardo di disprezzo sarà sufficiente.

sei Frizzi. Sei Rita Dalla Chiesa, con una coda di paglia lunga abbastanza per calpestarla da ubriachi.

TANTO PER CAMBIARE LA PELLACCIA

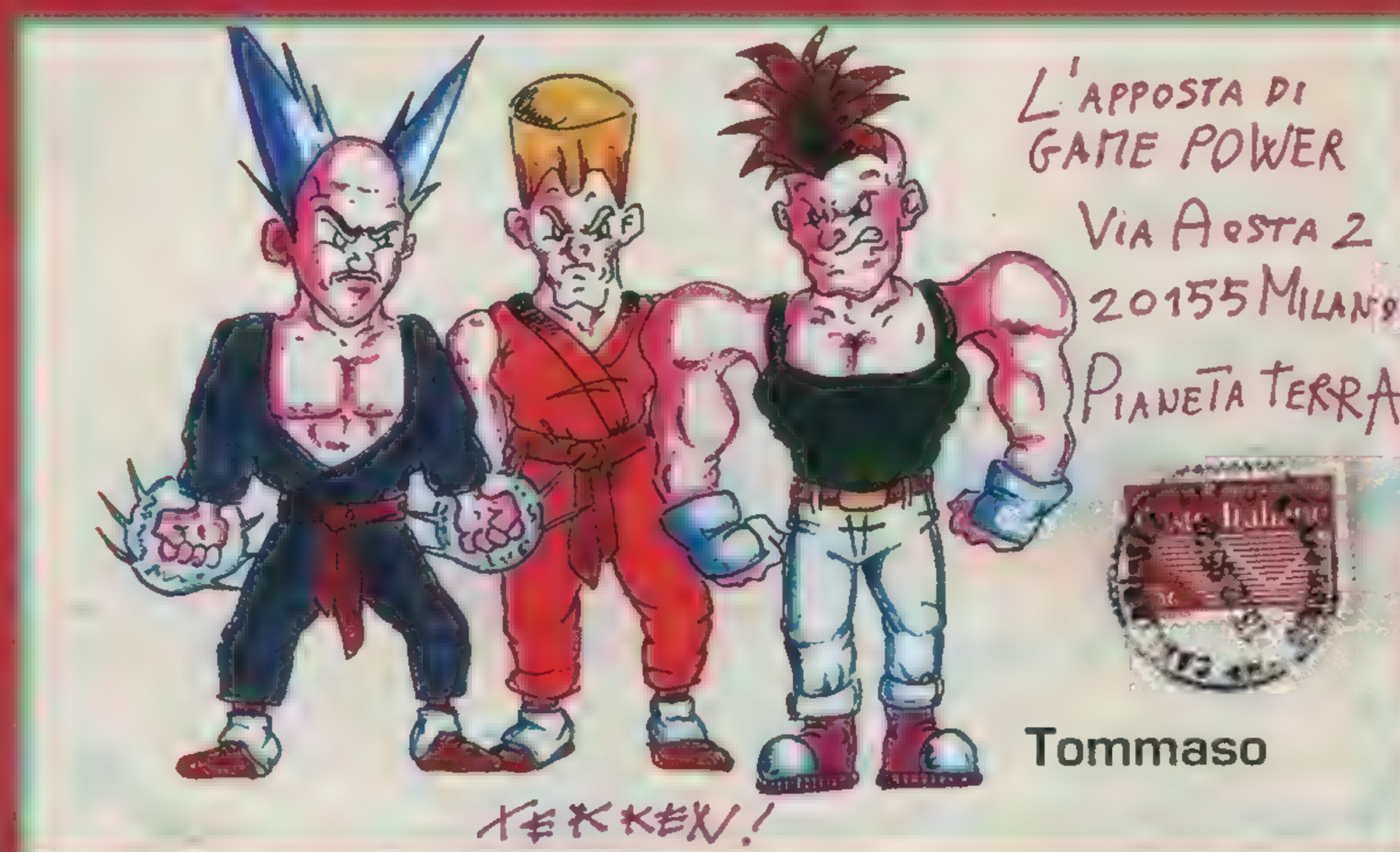
Carro mio. Dopo svariati anni, certi tristi, certi... meno tristi, sono andato in un computer shop e mi sono illuso di aver comprato un P5. In realtà il Pentium è una macchina da scrivere elettronica costatami due milioni e mezzo e per di più non fa neanche gli accenti (ce li metto io gratis, NdR). Mi sono rotto di spendere tanto per non avere niente. Tu che hai i soldi che ti escono dalle orecchie, perché non fai un'offertona alla mia causa? La mia causa è molto semplice:il direttore, nel vs. caso Albini, ha l'OBBLIGO di premiare i lettori più fedeli con premi fedeltà in denaro liquido + extra per le lettere. A te ti pagano, perché a noi no? Le offerte (vanno bene anche 1000 lire) devono essere inviate a
CDL, via Papa G. XXIII, Vicenza.
-Da Non Pubblicare -
Secondo i miei calcoli, con questa truffa ai danni dei lettori riesco a guadagnare
2.500.000. Se mi appoggi ti offro il 10%, anzi no, il 20 che è meglio.
Tuo complice,

Rob.

Infatti è vero. Come esiste l'operaio, esiste il macellaio, esiste il giornalaio, deve pure esistere la nuova categoria professionale del lettoraio, con piena valenza e visibilità sociale. Ci avevo già pensato. Il meccanismo potrebbe essere questo: voi pagate ogni copia di Game Polka trentottomila lire, di cui seimila andranno al vostro personale fondo pensione e il resto in coperture assicurative obbligatorie. A fine mese vi sarà corrisposta la cifra di lire mille (lorde, ma suscettibili di scatti di carriera, e in linea con quanto prendono i dipendenti dello Studio Vit), che è come ricevere uno stipendio per leggere la vostra rivista del cuore: oltretutto d'estate vanno benissimo per il giusto ghiacciolo mensile e per l'inverno, se risparmiate come le formiche, in qualche mese vi comprate i calzerotti di spugna. A quel punto, assunti dalle redazioni e dagli editori, dovreste eleggere un sindacato, ovvero un'organizzazione che tuteli i vostri diritti di lavoratori (questa è la definizione ufficiale, poi si sa che col vocabolario non si campa e col provolone sì). E a quel punto, chi meglio di chi ha sempre retto con ambo le mani la vostra bandiera sdrucita di fronte ai direttori-padroni e ai capiredattore borghesi e profittatori? La risposta è in calce all'intro, e questa è la volta buona che mi faccio la villa in Umbria vicino a Cofferati, D'Antoni e Larizza (che per chi non lo sapesse, sono delle vecchie glorie del giornalismo videoludico ormai in pensione).

Tommaso

GRAN BELLA PELLE, L'ALTRA SERA

Ciao Ape, mi presento, sono Gabriele, ho 18 anni e seguo il panorama videoludico dal maggio del 91. A dicembre dello stesso anno usciva il numero uno di Game Power, ma non era l'unica...due mesi prima era uscito il numero uno di Console Maria, e io già seguivo l'avviata CVG... Da appassionato ho seguito le tre riviste, apprezzando differenze, dispute, proposte e continui scambi di redattori (è incredibile come riusciate a spostarvi così disinvolturatamente - bel termine coniato or ora - tra una rivista e l'altra). La scoperta di Tiziano Toniutti avvenne gradualmente, probabilmente a partire dalla recensione di *Splatter House III* del maggio 93... iniziai da allora a leggere GP dando la precedenza alle tue recensioni (e poi alla tua posta), considerandole manifestazioni di una corrente letteraria che ancora non sono riuscito a definire ma che mi piace troppo. Con il settembre del 93 dovetti constatare che le mie finanze non riuscivano a reggere le quindicimila lire mensili per i videogiochi, se poi dovevo anche seguire il botto di manga che iniziavano a piacermi e se dovevo dedicarmi almeno un po' al gentil sesso e alla vita sociale in generale, così comprai le riviste di ottobre e riguardando tutte quelle precedentemente comprate feci l'ardua scelta... avrai già capito il risultato. La vostra rivista (della quale se non sbaglio fai parte continuativamente dal numero uno) (chiamatemi Nonno, NdR) aveva foto pessime, cartaccia, colori strabuzzaocchi ma i redattori ci sapevano fare nel giudicare i giochi e poi c'eri tu, e queste due cose erano basilari. Così sono diventato vostro lettore assiduo e fan sfegatato da quando dirigi la posta nel tuo modo unico. Non ti ho scritto comunque per chiederti di sposarmi (sei troppo brutto) ma per domandarti: CHE COSA STATE COMBINANDO? Avete avuto un continuo miglioramento da quel lontano 93 mentre gli ultimi cinque numeri fanno sempre più pena, e ti scrivo dopo aver appena letto il numero 45... Già il numero 41 mi fece panicare: calo drastico delle pagine e solamente 15 recensioni in confronto alle 30 del mese prima. Possibile che il mercato abbia avuto una contrazione simile? Vi siete ridotti a fare i cruciverba per occupare spazio! Va beh... Col numero 42 arriva la crocca delle 500 lire in più (da sommarsi alle altre 500 in breve periodo) senza aumentare le pagine (che restano meno in confronto al numero 40 di tre mesi prima), tra l'altro da questo numero l'help inizia a sfruttare la strategia del "occupiamo lo spazio con le foto che tanto non se ne accorgono", considerando poi che quando uno le deve usare non gli frega niente delle foto ma viene disturbato dal cercare ogni volta il personaggio che gli serve. Il numero 43 passa senza infamia e senza lode, facendomi dimenticare i propositi di scriverti per dirti tutto. Arriva però il numero 44 che presenta la truffa dell'aumento illusorio delle pagine, cioè 16 pagine in più teoricamente, delle quali 5 sono di pubblicità (i numeri precedenti avevano 27 pagine di pubblicità su 112 mentre questo ne ha 32 su 128) e 16 sono sottratte dall'Help (che in ogni caso è sempre molto, molto ricco di disegnoni...), in pratica ci sono cinque pagine in meno. E non voglio neanche farti leggere le 6 pagine sprecate per un articolo su Mortal Kombattiamo che stavano benissimo in una paginetta (le foto sono delle inutili anticaglie del primo *MK*, con delle didascalie che non c'entrano un cazzo, come quelle di p.31) (Er... è vero, NdR). Con l'ultimo numero, arrivati al fondo, iniziamo a scavare: 16 pagine di Help rimpicciolito dedicate all'ennesimo picchiaduro (ma davvero pensate che i possessori di Neo Geo se li comprino tutti, i picchia picchia?), la soppressione di Game Over. Su 128 pagine + 16 avete pubblicato 49 pagine di pubblicità! Ma dico! Ape ti prego, fai qualcosa! Non voglio trovare in edicola il prossimo mese un catalogo pubblicitario! Ok ammetto che la grafica di quest'ultimo numero era strepitosa (complimenti vivissimi!) con fondali e accostamenti cromatici che per una volta non mi hanno causato l'effetto "Virtual Boy" ma non basta ancora! [segue per un altro bel trancio che per motivi di spazio devo segare, peccato perché inziava la parte in crescendo coi complimenti e l'affetto a gocciolonì, porca miseria, sempre così, NdR]
"The more you suffer, the more it shows you really care"
Bye Bye

Gabriele Fossati, Roma

Adesso posso pure dirlo. Andatevi a rispolverare il numero di Ghajm Polipo con la mia recensione di Flying Hero (mi pare ci fosse Starwing in copertina, ma siamo da quelle parti). Prendete un matitone rosso e segnate tutte le maiuscole contenute all'interno del commento laterale (ma proprio tutte), poi mettetele in fila e leggete il messaggio sublimi-

L'APPOSTA

Andrea Novati

Zottis e Granzotto

nale risultante. Una volta fatta questa fatica, potrete avere un'idea di quanto male fossi ridotto in quel tempo, in Galilea. Ora, fa sempre piacere con un lettoraio fan-inspiegabile come te, ti descriverò sommariamente quanto male stiamo messi adesso. A parte il costo della carta che ha fatto i suoi danni quando ve ne avevo dato notizia, il problema della diminuizione della foliazione di GP in certi momenti del 95 era dovuto ad una malattia terribile con un nome di quattro lettere: lo Studio Vit aveva contratto il micidiale virus ZETA. Tu che hai seguito le nostre vicende dovresti poter capire meglio quello che sto per dirti, e capirai meglio come la pubblicità, in certe situazioni, diventi di importanza direi alimentare. Dopo la scissione del contratto con la Rizzoli (per la quale realizzavamo K), abbiamo deciso di tornare in edicola con una rivista sui videogiochi per computer e Multimedia in generale. ZETA, per l'appunto. Solo che stavolta non curiamo soltanto la realizzazione, ma anche la parte editoriale, che si legge spese di stampa e di distribuzione (più una caterva di altre cose costosissime che non posso spiegarti in poche righe). Insomma, una rivista nuova che si affaccia in un panorama già affollato, curata da gente come noi con tanta passione ma che non sguazza nell'oro, ha per forza di cose richiesto tagli un po' qua e un po' là, e sistemazioni temporanee di situazioni in sospeso, tra le quali il numero delle pagine di GP, i collaboartori stranieri. Poi c'è stato (sfiga!) il periodo del cambio dell'Art Director, che se da un lato ha portato alla modifica dei maledetti caratteri Rollerball utilizzati per i titoli di questa rubrica fino a tre mesi fa, dall'altra ha causato scompensi sul piano grafico che comunque le nuove Sara e Marumba (la sorella di Marumba -dicono- è una gran patacca! Verificare al più presto...) stanno imparando a colmare. State dormendo tutti? Molto bene. È il momento buono per dirvi che ZETA è una rivista ancora in fase d'assestamento e di crescita, oltre che di diffusione in un mercato difficile. È come un poppante: ci porta via un sacco di notti insonni e di soldi, anche per la particolare cura che diamo alla stampa e alla rilegatura. Non sono previsti però ulteriori sbalzi qualitativi per Game Power (non sono d'accordo con te sulle critiche alla parte redazionale: i giochini delle vacanze facevano pena, è vero, ma se guardi tutte le riviste del mondo uscite in quel periodo, non avevano molto di più di quello che avevamo noi, anzi), però se Zeta dovesse iniziare a zoppicare saprete più o meno cosa aspettarvi. Noi ci siamo sempre, facciamo il massimo (e non lo dico perché ho la macro sul tasto F5) ma i mezzi per realizzare le parti che non competono direttamente a noi (quindi solo stampa e foliazione) sono quelli che sono e dipendono dall'andamento del mercato. Questa è la verità, pura e semplice, senza messaggio subliminale. Per la parte redazionale, senza falsa modestia, siamo anni luce avanti a tutti: onore e merito a Random che butta il sangue per confezionare una rivista che vale davvero la pena collezionare. Il numero scorso e questo sono realmente splendidi, mi hanno riacceso la passione che c'era ai tempi dei messaggi cifrati e di Super Mario in copertina: è una rinascita. Non è un caso che il faccione di Mario in copertina il mese scorso riecheggiasse quello del leggendario numero uno. E non è un caso che il tuo redattore da santino sul comodino, torni da questo mese in sede di recensione, dopo un'assenza di eoni... Stay cool, my dear and only and very saggio fan, e basta con le citazioni dagli Offspring che mi rimescolano il minestrone già digerito.

BUON FERRAGOSTO!

Ho appena vinto i miei primi cento sacchi al Gratta & Vinci e quindi contenere l'emozione risulta arduo. Se col malto d'orzo le fette biscottate si arricchiscono, pensate come cento sacchi di malto d'orzo diffuse in un cospicuo numero di birre possano giovare a un redattore sposssato da conversioni in italiano corretto di innumerevoli sintassi parallele, e da decifrazioni approssimative di calligrafie criptate. La verità vera è che questo mese di lavorare non è che mi andasse molto, volevo concentrarmi sulla coltivazione dei borlotti per allietare i silenziosi pomeriggi redazionali, ondulando l'aere di onde quadre e rumore bianco. Poi alla fine ha prevalso il solito buonsenso (è un po' di tempo che vince a tavolino) e quindi avete ancora una volta avuto modo di sciropparvi le cinque paginette di Cara Redazione e Caro Lettore. Il fatto è che quello che voi fate è un lavoro: chi vi obbliga a leggere le sclerate di un branco di nevrotici rimane un X-file. Probabilmente dal prossimo numero allegheremo una tazzina di caffè per farvi macchiare le pagine e salvarvi da questa tortura. Se poi ve le bevete, siete davvero masochisti fino al fondo.

Apecar

SIMILPELLE SOTTOPELLE

Ciao,
Sono una ragazza di 18 anni, generalmente non scrivo lettere a nessun tipo di rivista perché amo semplicemente leggerle, capire e pensare sulle cose che scrivono gli altri. Ma questa volta sento proprio il bisogno di entrare in gioco anche io (si chiama "Morbo di Silvius", NdR). Dopo aver riflettuto a lungo, ho deciso di rispondere a Luca Caserta di Verona che ha scritto sul numero di Ottobre. Io ritengo giustissimo che tu esprima le tue opinioni ma non altrettanto il tuo atteggiamento da critico nei confronti di Orwell 2000, in quanto ognuno è libero di esprimere i propri pareri come tu lo sei stato nell'esprimere pubblicamente le tue opinioni. Nonstante ciò, sono d'accordo con la critica avanzata da Orwell 2000 su *Daytona USA*. Penso anche che Orwell 2000 sia un esperto affidabile in materia, e del quale ho piena fiducia. Spero sempre che in ogni rivista si possano trovare collaboratori come Orwell 2000 o Apecar che riescono a esprimere le proprie idee e le proprie critiche.

Paola Cecchi, Milano

Noooo. Paola, perché? Perché, Paola? Una lettera di una ragazza con una bellissima calligrafia sprecata per supportare quel cippone di Orwell 2000 è proprio l'ultima cosa che potevamo sopportare. È troppo. Me ne vado.
Caliamo quindi il sipario di questo mese, con almeno la sicura, esigua consolazione di aver evitato il maledetto lieto fine. Amen.
Piesse, avete fatto caso come tutte le ragazze che scrivono a Gheim Plotter infilano sempre qualcosa tipo "generalmente non scrivo alle riviste", o "non ho mai scritto a una rivista perché non ne ho mai avuto bisogno, ma..."? Siamo consapevoli del nostro fascino e della androgina avvenenza dei nostri volti giovani, ma abbiamo comunque bisogno di maggiori elementi per valutare questo dato antropologicamente rilevante: allegate foto e misure. Baci.

BOTTA E RISPOSTA blues

Sono un peccatore. Ho mentito spudoratamente molte volte, dandovi risposte errate per il gusto di farlo. Ma sorge l'amletica biforcazione: erano le risposte ad essere sbagliate, o le domande a non essere giuste?

Egregio Apecar, a me che piacciono i giochi di ruolo più verso il pensare che verso l'agire, che cosa consigli tra *Secret Of Mana* e *Chrono Trigger*?

Lobi

Chrono Trigger è qualcosa da provare assolutamente se ti piacciono i GdR. C'è molto da "agire" ma almeno il doppio da pensare, l'esperienza è completa. Secret of Mana è più un discendente di Zelda che altro (anche Secret of Evermore), e se non hai almeno una volta la possibilità di giocarlo in tre, sai cosa fare.

Quale transfer rate ha il CD-ROM della PSX? Come vengono letti i CD audio? Per sentirli devo mettermi le cuffie, accendere la TV, collegare la PSX allo stereo o cos'altro?

Emanuele Caiazza

Il lettore Cd della PlayStation si accontenta di essere un normale 2X, ovvero di trasferire 300K byte al secondo, come la maggior parte dei lettori CD-ROM installati sui PC. Il Mega CD aveva un 1X (150K/sec.) e infatti si vedeva. Attualmente il 2X è abbastanza fuori campo, l'entry level per PC è ormai un 4X e si vedono in giro i primi soggettoni che fanno i coatti con gli 8X. Tutti queste velocità non influiscono comunque sulla resa audio (lì conta la qualità del filtro del lettore, lo standard è 6 bit), e per ottenere la resa migliore ti conviene collegare la console allo stereo. Con un po' di pazienza si può fare, e ci sono dei curiosi abbinamenti audio-gioco possibili, dato che puoi inserire un CD audio e riprodurlo mentre stai giocando.

È vero che esistono alcuni cavi elettrici per la mia console (lo SNES) che fanno sfruttare alla console stessa la propria potenza al massimo e migliorano la grafica e la bellezza dei giochi?

Antonio, Reggio Calabria

La Storia ripete anche i bei tempi. Dalla calligrafia sembri avere sui 13 anni: quando andavo a scuola io esistevano le cartucce che trasformavano il Vic 20 in un videogioco "meglio del Colecovision" e c'era chi aveva "Dragon's Lair come quello del bar" su una cassetta per C64. Sorry Antonio ma non esistono cavi elettrici speciali per far trottare il tuo SNES, è al 106% una palla inventata da qualcuno, ma non è pericolosa, fa parte del naturale processo di scorticamento che la scuola esercita sulle giovani menti. È tutta salute, credimi, anche se l'elettroshock allo SNES al massimo riduce in cenere la motherboard. Ma perdiana, potere ai giovani! Che bello.

Sono un accanito giocatore di *Super Mario World*, ma non trovo in alcun modo il livello segreto del ponte e gli ultimi due. Non potresti indicarli, o altrimenti, si può acquistare il numero singolo degli Help?

Ludovico Barbera

Te verrei incontro volentieri, ma la mia collezione di Game Povero è attualmente sotto cellophane in qualche scatolone perché sto spostando tutti i mobili. Comunque dovresti poter richiedere tranquillamente il numero arretrato con il megaHelp di Super Mario (mi pare fosse proprio un allegato, non un inserto). (Si, era un allegato al numero 16 di GP, curato da Dupont e richiedibile al numero 02/33100413, NdRandom). Stesso discorso per John G. Wootergate: gli Help di Starwing sono apparsi sul numero 21, quindi coraggio, su, contate gli spiccioli e aprite le mani.

PhantasmaGoria parla del defunto ministro? Hai l'elenco delle fatalities per Windows 95?

Alberto Realtime

La miglior fatality per Windog 95 che io conosca consiste nel premere in rapida sequenza i tasti F, O, R, M, A, T, e poi seguire con un veloce colpo di Enter. Il risultato è spettacolare per quanto ci sia poco sangue. Per il resto, tu conosci ministri viventi?

Caro Apecar, ti scrivo per sapere come mai nel numero di novembre di Gippi non avete recensito *Mortal Kombat 3* per MegaDrive. Saluti.

Fabrizio Esposito, Portici (NA)

P.S.: almeno questa volta pubblicami, mi sono stufato di battere a macchina per colpa vostra.

E per il numero di novembre tu scrivi a febbraio? Mortal Kombat 3 per MD non c'è arrivato in tempo. Passati due mesi, abbiamo realizzato che non c'è arrivato per niente.
Comunque la prossima lettera la puoi anche scrivere a penna, per noi cambia poco a parte l'odore dell'inchiostro.

Caro Apecar, perché, almeno una volta l'anno, aumentando il prezzo della rivista, non inserite una videocassetta coi migliori giochi di quel momento, o quelli usciti durante l'anno, anteprime o quello che c.zo volete voi? Credo che fareste cosa gradita a molti e aumentereste la tiratura della rivista.

Andrea "tanto non mi chiami" Vassallo

Se dovessimo inserire quello che vorremmo noi dubito che la vasta platea di minorenni che legge Game Purga potrebbe ancora acquistare la rivista. Avremmo concorrenti temibili e Jessica Rizzo è notoriamente più in salute di noi. La strada della videocassetta è abbastanza impraticabile, sarebbe molto meglio un CD ROM multiformato pieno di filmati, immagini e demo autogiocanti. Sarà possibile quando le macchine dotate di lettore CD avranno preso piede e quando molti ci avranno fatto la mano (groan).

Caro Apecar, come stai? Io bene ma spero che tu stia male, se no ti faccio stare male io. Ti scrivo, o famelico, per porti una domanda: ma Ryu si pronuncia Ryu o Ryu? Saluti, abbracci, Omaggi e Formaggi,

Ryu

Fai più attenzione quando la mamma ti chiama, figliolo.

Caro Apecar, in qualche rivista passata hai citato un super arrivo: *MicroMachines 3*. Potresti dirmi le differenze tra questo e *MM96*? Soprattutto, quando uscirà per Mega Drive?

Lorenzo Bonazzi

MicroMachines 3 e MicroMachines 96 sono in realtà lo stesso gioco con un titolo diverso. Aspettalo per marzo/aprile, salvo complicazioni di natura batteriologica alle viscere dei programmatori (che continuano a bere tutti dallo stesso bicchiere, è un vizio terribile).

Vi siete arrabbiati per le critiche che vi ho fatto?

Jago

No, non le abbiamo pubblicate: lontano dagli occhi lontano dal cuore.

Pag.16

SEGA

Il bilancio di fine anno
TIRIAMO LE SOMME
Sega e Sony rendono ufficiali i loro dati di vendita relativi a Saturn e PSX. Chi ha vinto?

Internet per console
NU64 E INTERNET
Anche la Nintendo ha manifestato la propria intenzione di navigare nella Rete...

Nintendo

Pag.17

LA SFIDA LANCIATA DALL'ULTRA 64 STA PER ESSERE RACCOLTA

LA CORSA PIÙ PAZZA DEL MONDO

Se qualcuno si aspettava che l'annuncio dell'uscita dell'Ultra 64 scuotesse il mercato dei videogiochi, aveva completamente ragione.
La prima importante conseguenza viene portata alla nostra attenzione dall'accordo tra la Matsushita e la Sega in relazione al progetto M2. Come troverete scritto qualche pagina più avanti, infatti, dopo aver acquistato dalla 3DO Company, la tecnologia relativa all'M2, fantomatica espansione a 64 bit originariamente destinata a potenziare il 3DO, la Matsushita ha portato a termine lo sviluppo e ha offerto, tramite previo accordo tra le parti, alla Sega 20 esemplari per portare avanti un progetto che potrebbe essere terminato per quest'autunno.
A questo punto la domanda che ci si presenta è tanto semplice quanto complessa: la Sega è forse intenzionata a immetere sul mercato una nuova macchina a 64 bit, oppure nei progetti della grande "Esse" c'è l'idea di potenziare il Saturn?
Dando due risposte diverse alla precedente domanda, nascono due considerazioni, logicamente contrapposte tra loro.
Nel primo caso, la Sega, a nostro parere, farebbe un errore madornale. La base di Saturn installati in tutto il mondo si avvicina ai tre milioni di unità, il che è un risultato di tutto rispetto. Con l'eventuale lancio di un nuovo sistema a 64 bit, s'imporrebbe, da parte della Sega un supporto, a livello software, totale in favore del nuovo sistema, e, quindi, a discapito del Saturn. Considerando che, almeno per ora, la migliore software house del 32 bit di casa Sega è la Sega stessa, una tendenza del genere comporterebbe una diminuzione qualitativa dei titoli per Saturn, deludendo, così, le aspettative di quei quasi tre milioni di utenti che hanno abbracciato la causa della casa di Sonic, senza contare che si brucerebbe sul piano della credibilità. È anche vero che la Nintendo, che non dobbiamo dimenticarci mantiene il controllo assoluto su un mercato, quello giapponese, capace di fagocitare, nel giro di un solo anno, due milioni e duecentomila Saturn e lo stesso numero di Play Station, con il lancio dell'NU64 deve essere considerata il rivale numero uno, anche perché, di fatto, sarà la prima società a produrre e, cosa più importante, a commercializzare un sistema a 64 bit, e il modo migliore per contrastarla sarebbe quello di immettere sul mercato un sistema totalmente nuovo, ma non c'è dubbio che una scelta del genere comporterebbe innumerevoli rischi. La stessa Sony precisa che il mercato delle console, dal loro punto di vista, deve essere più stabile che non quello dei PC o dei Macintosh, ma le strategie di mercato non devono necessariamente essere le stesse.
Prendendo in considerazione la seconda eventualità, si propone immediatamente un altro problema. Un mercato come quello americano, in seguito alle continue promesse fatte dalla 3DO Company relative all'espansione per la loro console, non accetterebbe di buon grado l'annullamento del progetto, quindi, se Sega e Matsushita avessero l'intenzione di produrre un'espansione per Saturn, si troverebbero costrette a farlo anche per il 3DO. Non che tutto ciò debba essere considerato un problema, in fondo mirando a unificare le piattaforme da gioco, al numero di Saturn venduti già citato, si aggiungerebbe quello dei 3DO in circolazione. Anche se, a quel punto, la Sega dovrebbe produrre titoli sia per il Saturn che per il 3DO, e anche un nuovo Saturn già dotato di espansione a 64 bit, il che porterebbe a una certa confusione sul mercato.
Nei prossimi mesi conosceremo le intenzioni della Sega e, di conseguenza, sapremo di che morte dovremo morire. Nonostante tutto, a nostro parere la seconda possibilità sembra la più auspicabile, ma non è detto che sarà quella che verrà intrapresa. Come troppo spesso accade nel mondo dei videogiochi, per ora, non ci resta altro da fare che attendere pazientemente.

Il Saturn, nonostante tutto, si è comportato regregiamente sul mercato mondiale, è già ora di metterlo in cantina?.

• Random

NEWS

NASCE L'ATARI INTERACTIVE

L'Atari Corporation, che si può facilmente riconoscere come la fondatrice del mercato dei videogiochi in America, ha allargato il suo campo d'influenza nell'industria con la creazione della Atari Interactive, una nuova divisione dedicata allo sviluppo e la distribuzione di titoli per piattaforme diverse da quelle realizzate dall'Atari stessa, si legga Jaguar. "Con la nascita della Atari Interactive, abbiamo intenzione di creare una nuova divisione che si rivolga al mercato mondiale dei PC," ha detto Ted Hoff, presidente della'Atari USA, aggiungendo che, "L'Atari Interactive permetterà ai giocatori di giocare i nostri titoli su piattaforme differenti rispetto al nostro Jaguar, con questo intendo parlare di PC, Macintosh, Internet e i siti Web."

Notizie dal MONDO

QUALCHE DATO (QUASI) UFFICIALE

IL SOFTWARE DELLA PLAYSTATION

Quanto hanno venduto i titoli PSX dal suo lancio a tutt'oggi?

In Italia è sempre difficile aver dei dati aggiornati relativi alle vendite dei videogiochi, un po' perché l'importazione parallela falsa non poco quelle che potrebbero essere le cifre ufficiali, un po' perché l'unica fonte da cui certe informazioni possono essere attinte è, solitamente, quella delle società che distribuiscono i giochi stessi, con tutto ciò che ne comporta. La Sony Computer Entertainment (Italy) ha reso noto il volume di vendite ufficiale, relativo ai titoli che distribuisce sul mercato italiano. I dati non sono definitivi, poiché i resi e gli ordini di ricarico dell'ultima ora, soprattutto riguardo al mese di gennaio, non sono stati inseriti nel comunicato, ma dalle cifre che pubblichiamo qui di seguito ci si può fare un'idea precisa del gusto del pubblico italiano nei confronti dei titoli PSX.

La classifica dei primi cinque titoli recita così: *Mortal Kombat 3* (10.000 copie vendute), *Tekken* (9.000 copie), *Toh Shin Den* (8.500 copie), *Destruction Derby* (8.000 copie), *Wipe Out* (7.500 copie). Questi numeri, che per un certo verso possono non sembrare enormi, sono da valutare tenendo in considerazione l'ottica del mercato italiano, nel quale un gioco che raggiunge le diecimila copie di venduto, per di più per un singolo formato, sono da considerarsi un vero e proprio successo, basti pensare che il gioco più venduto dalla SCE (Italy) rimane ancora *Topolinomania* con più di 12.000 copie, bisogna però pensare che il gioco era disponibile per Mega Drive e Super Nes.

***Topolinomania* è stato uno dei più grandi successi Sony a 16 bit, ma sembra proprio che i titoli PS-X siano destinati a superarlo.**

GUARDA! UN ASINO CHE VOLA!

PLAY STATION 2? SUBITO, ANZI NO!

Se ne già parlato troppo, cosa c'è realmente di vero?

Ormai da mesi le riviste specializzate, italiane e non, hanno speculato sul fantomatico lancio della cosidetta PlayStation 2. Per avere un'idea più precisa su cosa la Sony pensa realmente di queste voci abbiamo girato la domanda a Ken Kutaragi, General Manager della divisione Ricerca e Sviluppo della Sony Computer Entertainment. "Come Ingegnere, ho un sacco di idee su come la Play Station possa subire eventuali evoluzioni...", ma è chiaro che le modifiche che per ora trovano spazio nella mente di Mr. Kuturagi, sono destinate a restare dei puri concetti ancora per un bel po'. Una direzione che potrebbe essere intrapresa dalla Sony, sarebbe quella, sempre più insistentemente battuta anche da Sega e Nintendo, dei giochi on-line. Akira Sato, capo della divisione della sviluppo software della Sony of Japan, ha ammesso che la PS-X ha le capacità di sfruttare le linee telefoniche per permettere a due giocatori partite via modem, ma finché le società responsabili dei servizi di telecomunicazione non renderanno questa possibilità accessibile a tutti i consumatori, il progetto è destinato a rimanere nel cassetto. Mr. Sato ha anche aggiunto che "l'hardware delle console non può cambiare in tempi troppo ristretti, se si cambiano le specifiche ogni hanno, si rischia di irritare i giocatori. Le piattaforme hardware videoludiche non possono essere come i Macintosh della Apple, devono garantire una maggiore stabilità."

LA VOCE ERA NELL'ARIA

ACCORDO MATSUSHITA E SEGA

Stiamo andando verso la parificazione dei sitemi?

Fin da quando, due mesi fa, è stata annunciata la vendita, da parte della 3DO Company, delle proprie azioni, relative al progetto 3DO, a favore della Matsushita. Le speculazioni verbali, da parte degli adetti ai lavori, si sprecavano. Diversi mesi fa, si era già parlato, in maniera del tutto informale, di un ipotetico accordo Sega-3DO, per lo sfruttamento della tecnologia, in fase di sviluppo dell'M2, hardware che avrebbe posto le basi per la nuova super console di casa Sega. Queste voci non avevano trovato alcuna conferma, e ogni domanda posta in questo senso da parte della stampa specializzata era stata liquidata con un semplice, quanto seccante, "no comment". Adesso, dopo il passaggio, dello sviluppo dell'M2 dalla 3DO alla Matsushita, le cose si sono fatte molto più concrete. La Sega ha stipulato un accordo con la suddetta Matsushita per lo sviluppo di una nuova macchina da gioco che potrebbe, e sottolineamo il potrebbe, essere disponibile in Giappone a partire dall'autunno di quest'anno. Le intenzioni sono apertamente dichiarate, quelle di entrare direttamente in competizione con l'Ultra 64 della Nintendo, combattendo ad armi pari sullo stesso piano. Per contro, l'ipotesi di una nuova macchina Sega in distribuzione prima della fine dell'anno, fa a pugni con la politica di spingere al massimo una console prima di passare a quella successiva, in fondo il Saturn ha cominciato a dimostrare che è in possesso di un hardware di tutto rispetto, sarebbe sciocco tegliarlo fuori così in fretta, a meno la Sega non stia studiando una sorta di upgrade a 64 bit anche per il Saturn, ma su questo ancora non si sa nulla. È comuque fuori luogo credere che l'espansioni di memoria, annunciata il mese scorso, abbia nulla a che fare con il nuovo accordo tra Sega e Matsushita.

NEWS

MINORE ATTESA PER L'EUROPA

A differenza di quanto si potesse pensare, i nuovi titoli europei per Play Station non subiranno ritardi eccessivi rispetto a quelli di produzione americana o giapponese. I primi esempi lampanti di questa inversione di tendenza sono rappresentati da Ridge Racer Revolution e Toh Shin Den 2, questi due titoli, usciti da poco in Giappone, saranno disponibili sul mercato italiano, ed europeo, a partire dal marzo di quest'anno. Presumibilmente la stessa cosa accadrà pier quanto riguarda un altro titolo molto atteso: Tekken 2. Non ci è stato detto nulla di ufficiale, ma questa tendenza potrebbe essere volta principalmente a minimizzare i danni creati dal mercato parallelo.

NOVITÀ PER IL SUPPORTO OTTICO NINTENDO

L'ULTRA 64 VA IN RETE

Riscrivere i propri giochi e inviarli in tutto il mondo

La Nintendo ha manifestato, ufficialmente, l'intenzione di entrare nel mondo di Internet quanto prima, si parla addirittura della prossima estate.
Come abbiamo avuto occasione di dire il mese scorso, la Nintendo sta sviluppando un nuovo supporto magnetico per lo sviluppo di titoli per il Nintendo 64, macchina che che verrà commercializzata a partire dal 21 aprile in Giappone e in America.
Quello che ancora non s'era detto è che la società di Kyoto ha intenzione di utilizzare l'unità disco, che verrà venduta separatamente, per permettere ai giocatori di modificare alcuni dettagli delle storie preimpostate dei videogiochi che utilizzeranno questo particolare disco magnetico. La memoria di accesso dell'NU64, una volta affiancato dal drive della Nintendo, permetterà di riscrivere i giochi e di memorizzare le stroie riscritte dagli utenti, a differenza delle macchine tradizionali che utilizzano gli spazi liberi esclusivamente per memorizzare sezioni di gioco completate.
Il presidente della Nintendo Mr. Yamauchi ha precisato che la grande "N" indente sviluppare "Una macchina che permetta ai giocatori di riscrivere il contesto di un videogioco a seconda dei propri gusti, permettendogli di memorizzare le storie riscritte." come complemento delle capacità dell'Ultra 64.
Grazie a un accordo tra la Nintendo e la società americana Netscape Comunications, le due società stanno sviluppando del software di comunicazione che permetta agli utenti di scambiarsi i giochi riscritti attraverso Internet. Le intenzioni finali della Nintendo sono quelle di creare un club internazionale di fan dei videogiochi Nintendo che creino un vero e proprio centro di scambio di giochi modificati, o riscritti, attraverso la rete, utilizzando la nuova macchina della società di Kyoto.
Tutto ciò poteva sembrare fantascienza fino a poco tempo fa, ma oggi sono cose che possiamo aspettarci da un momento all'altro, e sembra proprio che stia per capitare, e nel giro di pochi mesi. La cosa che fa emergere più dubbi è data dal fatto che la commercializzazione dei primi giochi su disco per NU64 dovrebbero essere immessi sul mercato alla fine di quest'anno, quindi ben più in là della scadenza estiva di cui parla la Nintendo, ma può anche darsi che le cose vogliano essere accelerate, per prendere in contropiede gli avversari, che hanno ormai espresso la ferma intenzione di entrare nel mondo di Internet quanto prima.

PER L'ENNESIMA VOLTA VINCE FIFA

SQUADRA CHE VINCE...

Le vendite natalizie hanno visto trionfare ancora la EA

Anche quest'anno i bookmaker londinesi hanno fornito le quote relative al videogioco che, in base alle classifiche ufficiali Gallup, redatte in Inghilterra, si sarebbe classificato come il più venduto nella settimana di Natale. Contro tutte le previsioni, anche a fronte di una quota di 8 a 1, ha vinto per l'ennesima volta FIFA, nella sua edizione '96. Il che può lasciare perplessi vista la mole di nuovi titoli per le nuove console che hanno invaso il mercato europeo.
È anche vero che, il numero di console a 16 bit sul mercato inglese, così come quello italiano, è decisamente considerevole e che, per la prima volta quest'anno, il gioco dell'Electronic Arts, poteva contare su almeno un altro paio di formati, cioè PC CD-Rom e Play Station. Al di là di ciò, è comunque strano che un gioco, già visto e stravisto, sia stato in grado di battere, almeno a Natale, una concorrenza più che agguerrita, i misteri del mondo dei videogiochi sono infiniti...

MENTRE L'NU64 STA PER RAGGIUNGERE I NEGOZI

IL VIRTUAL BOY PERDE COLPI

Aspettando il rilancio della Nintendo

Anche se il parco giochi del Virtual Boy non sembra subire rallentamenti di rilievo, soprattutto finché la Nintendo continuerà a produrre titoli, è da poco disponibile anche una versione tridimensionale di *Tetris*, sembra che l'appoggio delle case di software, che solitamente determinano il successo di una macchina, stia venendo meno, ottima misura che sta a indicare la scarsa risposta che il Virtual Boy ha ricevuto da parte dei giocatori.
La Takara, già produttrice di titoli del livello di *Toh Shin Den*, ha rinunciato al progetto di lanciare software per il VR, lancio che era previsto per questa primavera, mentre la Taito Coproration, , ha dimezzato il budget messo a disposizione, per lo sviluppo di titoli del portatile 3D della Nintendo.
Le analisi di marcato danno per altro ragione alle due società giapponesi, in quanto le limitate vendite della macchina non giustificano l'investimento di grosse somme per lo sviluppo di giochi destinati al Virtual Boy.
Un portavoce della Nintendo ha comunque affermato che la politica della grande "N", cioè la promozione a lungo temine della macchina, non subirà modifiche sostanziali, anche se la società di Kyoto ha già abbassato il tetto di vendite previste, nel corso dell'attuale anno fiscale, dai 3 milioni di unità, al milione e centomila. Vedremo come cambieranno le cose in futuro...

NEWS

DA FARE DA FARE DA FARE

Dopo numerosi ritardi e non pochi problemi, John Madden '96 e NHL '96 per Play Station sono stati "rimandati". Il fatto di scrivere la parola rimandati tra virgolette, sta a indicare che le voci che circolano siano più propense a parlare di una cancellazione dei due progetti, ma questo può sembrare quanto meno strano, se non altro perché due giochi di questo calibro anno parte di quella ristretta cerchia che si vendono solo grazie al nome. Non possiamo fare altro che attendere eventuali sviluppi.

LA SEGA SUL PIEDE DI GUERRA

I DATI DEL 1995 FANNO BEN SPERARE

I piani della grande "S" per il 1996

La Sega of America ha annunciato, in relazione al Saturn, di aver raggiunto i tre milioni di unità vendute, in tutto il mondo, alla fine del 1995. Calcolando che, sempre stando ai dati forniti dalla Sega, la macchina ha venduto 2 milioni e duecentomila unità in Giappone e circa 400 mila negli Stati Uniti, è facile immaginare che, nel resto del mondo, e quindi anche in Europa, sia stata venduta la stessa cifra di Saturn in possesso dei giocatori americani.

Il Mega Drive, da parte sua, non sembra aver accusato colpi, quanto meno oltre oceano, vendendo più di 2 milioni di unità nel solo 1995, accompagnato da 900.000 Game Gear, che sta per rinnovarsi in stile Game Boy, proponendo chassis colorati.

Per fronteggiare l'accanita concorrenza della Play Station, e il futuro, ma quanto mai temibile, ingresso sul mercato delle super console da parte della Nintendo, la Sega ha pianificato la realizzazione di 20 titoli originali e più di 10 conversioni da coin op, per il Saturn nel corso del 1996, oltre a 30 nuovi titoli per la collane SegaPC.

Tom Kalinske, presidente della Sega of America, ha dichiarato "La storia si ripete, siamo di nuovo in trincea, e la fine della guerra della next generation è ancora lontana."

SEGA

Sicuramente *Sega Rally* è stato uno dei titoli che hanno dato una marcia in più al Saturn.

LA CONCORRENZA DI VIRTUA FIGHTER 2 FA PAURA

TEKKEN 2 ANTICIPATO?

Per il momento è solo una voce, ma...

L'uscita ufficiale, stando ai comunicati stampa della Namco, di *Tekken 2* in versione Play Station era prevista per il mese di marzo, ma, dopo l'uscita di *Virtua Fighter 2* per Saturn, si fanno sempre più insistenti voci che indicano nei primi giorni di Febbraio la data più probabile per il lancio del sequel della società giapponese.

Anche se i più ingenui potrebbero credere in un eventuale accorciamento dei tempi previsti, è più probabile che una simile anticipazione si basi più che altro sul timore che il coro unanime di elogi espressi da critica e pubblico, nei confronti di *Virtua Fighter 2*, faccia in modo che l'interesse generale si sposti verso la macchina della Sega, mettendo in disparte il prodotti Namco per Play Station. Per lo meno in Giappone, la parola che si associa più facilmente alla macchina della Sony è proprio Namco, grazie a titoli del calibro di *Tekken*, appunto, *Ridge Racer* e *Ridge Racer Revolution*. È logico che troppa attenzione nei confronti della macchina Sega, altro non farebbe che scombussolare i piani di Sony e Namco. *Tekken 2* è uno dei titoli più attesi dagli utenti Play Station che, dopo un orgia di titoli da capogiro, negli ultimi tempi si sono dovuti accontentare di giochi piacevoli ma non certo di grido, fatta eccezione per il già citato *Ridge Racer Revolution*, è quindi più che auspicabile che il lancio del gioco sia anticipato, sempre che non debba subire danni a livello di giocabilità e grafica.

OTTIMI I RISULTATI PLAY STATION

LA MACCHINA DEL MOMENTO?

Se la Sega ride, la Sony non è da meno

Anche se le vendite del Saturn, pur al di sotto delle aspettative, non si possono considerare deludenti, la Play Station continua a surclassare l'immediato rivale.

La Sony Computer Entertainment ha dichiarato che le vendite hanno superato le 800 mila unità negli States e circa 600 mila unità in Europa, che sommandosi ai 2 milioni e decentomila unità vendute in Giappone (da notare che questo dato è praticamente identico a quello relativo al Saturn nella terra del Sol Levante) porta ben al di là di 3 milioni di Play Station vendute in tutto il mondo. In più, sempre basandosi sui dati forniti dalla Sony, sembra che la media di giochi venduti per macchina si aggiri intorno alle 5 unità, con più di 4 milioni di giochi venduti nei soli Stati Uniti. I giochi più venduti negli USA sono stati: Battle Arena Toshinden, Ridge Racer e Mortal Kombat 3, con più di 250 mila copie vendute rispettivamente.

Questi dati dimostrano, palesemente, che stiamo vivendo una nuova età dell'oro, che non potrà che subire una nuova scossa quando la Nintendo farà il suo ingresso ufficiale nel mercato delle super console, lanciando l'Ultra 64.

Uno degli acquisti obbligati per la Play-Station è questo *Ridge Racer Revolution*.

NEWS

TUTTI AL SALONE DELLO STUDENTE

Dall'otto al dieci di marzo si svolgerà alla Fiera di Milano (Porta Giulio Cesare) il 12° Salone dello Studente-Campus Orienta. Questa manifestazione, organizzata dalla rivista Campus - il giornale dell'università, si propone di aiutare tutti gli studenti alle prese con il mondo universitario. Tutti gli interessati potranno trovare al suo interno informazioni sugli iter scolastici post-diploma e sui più recenti sbocchi professionali. Oltre ai numerosi convegni e alla presentazione dei nuovi programmi comunitari, sarà possibile trovare informazioni sull'orientamento all'arte, allo spettacolo, al tempo libero, moda e sport.

PROSSIMA APERTURE IN USA

SALA GIOCHI VIRTUALE

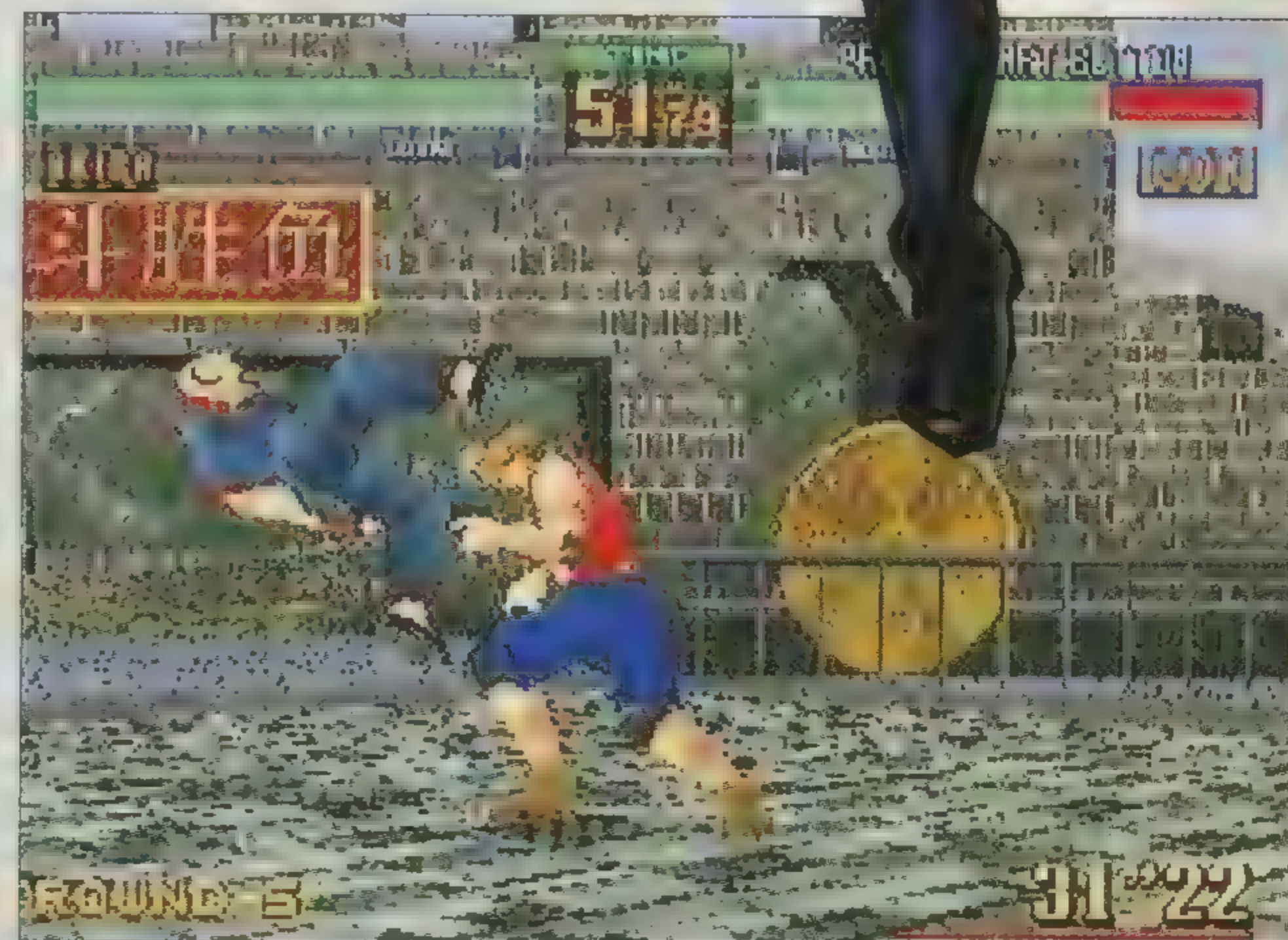
Un'iniziativa che promette di rivoluzionare il modo di giocare, ma è inutile sperare in una simile esperienza in Italia a breve termine

Una nuova società americana è intenzionata a portare le sale giochi a un nuovo livello di divertimento. Anunciando l'apertura della prima di quattro sale, denominate "Slam Site", la Cyber Arcade, ha espresso al ferma intenzione di rivoluzionare il modo di giocare.
La salagiochi conterrà venti computer collegati in rete e i giocatori potranno cimentarsi con i più nuovi titoli disponbili per CD Rom, godendosi l'esperienza di una partita testa a testa in tempo reale, oppure esplorando il modno di Internet. Pagando poco più di 12 dollari, gli utenti avranno a disposizione una macchina per 90 minuti, con la possibilità di scegliere il gioco preferito.
Inoltre, sarà messa a disposizione degli utenti un'apposita sala di Realtà Virtuale, denominata, con scarsa fantasia, "Virtual Room", nella quale si avrà la possibilità di provare titoli virtuali che, anche se siamo ancora lontani da livelli qualitativi eccelsi, sono pur sempre un'esperienza totalmente diversa rispetto al solito.
"Uno dei maggiori benefici degli "Slam Site," ha affermato Frank Westall, presidente della società, "è quello di permettere al grosso pubblico l'accesso a tecnologie rivoluzionarie, che non tutti hanno le possibilità, o la voglia di avere in casa propria".
L'intenzione è comunque quella di, una volta che i quattro centri saranno aperti, fare in modo che i giocatori possano collegarsi con altri utenti di un altro Slam Site, permettendo, per esempio, di fare una partita a Doom, giocando a Los Angeles e a New York, cosa che è già possibile collegando due computer via modem, ma che obbliga a possedere due computer, due modem e il pagamento della bolletta telefonica.
Dopo il periodo di prova, che avverrà principalmente in California, l'intenzione è quella di aprire 50 sale dello stesso tipo in tutti gli Stati Uniti, e garantiranno l'utilizzo della Rete anche a enti scolastici ed educativi.

È TEMPO DI SEGUITI

VIRTUA FIGHTER 3 È QUASI COMPLETO

Presto arriverà anche su Saturn, e non sarà solo!

È bene che i possessori di Saturn si siedano in poltrona mentre leggono queste righe, e forse è meglio che lo facciano anche gli utenti PSX, visto che la Sega sembra avere in cantiere grandissimi progetti. *Virtua Fighter 3* in versione coin-op è quasi pronto e le prime voci lo indicano come il miglior picchiaduro tridimensionale di sempre, ma non facciamo molta fatica a crederci. Yu Suzuki, capo del team AM2, parla di due nuovi personaggi, una ragazza giapponese e un uomo particolarmente grasso che combatte come un wrestler usando il suo corpo come un arma. Il gioco uscirà montato su una scheda Model 3 a 64 bit, ma la vera notizia bomba è che in contemporanea con questo progetto sta venendo realizzata anche la versione per Saturn che dovrebbe uscire in tempo per il Natale 1996. Come faranno i ragazzi dell'AM2 a realizzare una conversione di questo tipo non lo sappiamo, ma visto quello che sono riusciti a fare fino adesso non possiamo che stare tranquilli. Ma non finisce qui!
VF3 è solo il primo dei grandi titoli annuciati per Saturn. Che ne direste, infatti, di una versione rifatta di *Daytona*, ora che i programmatori hanno alle spalle la conversione di *Sega Rally*? *Daytona Remix* è il secondo titolo in fase di sviluppo per Saturn, mentre il terzo è nientemeno che... rullino i tamburi... *Sonic*! Il gioco è completo al 30% ma dovrebbe essere pronto per auttunno. Se poi vogliamo spingerci verso un futuro imprecisato potremmo iniziare a parlare delle conversioni di *Indy 500* e *Daytona 2* (il coin-op uscirà questo inverno), di un nuovo gioco basato sulla saga di Star Wars e di un picchiaduro realizzato dallo stesso team che ha programmato *Eternal Champion*. A questi titoli della Sega giapponese, si aggiungono, poi, un altro paio di giochi di un certo interesse, in fase di realizzazione dalla Sega of America. Stiamo parlando di *Panzer Dragoon 2*, che dalle foto sembra quasi pronto e decisamente ben realizzato, e di *Bug 2*, personaggio che ormai sembra diventato la nuova mascot della Sega americana. Insomma, ce n'è davvero per tutti i gusti e presto, una volta uscito l'Ultra 64, sarà interessante vedere chi la spunterà.

GLOBAL GAME
MESSINA

NOI NON SCHERZIAMO

A *MESSINA* IL SUCCESSO E' UNA COSA SERIA

Incredibile successo di pubblico nel nostro centro di Messina Vi ringraziamo e vi invitiamo a correre ancora in massa per approfittare delle nostre grandi offerte.

Nuova Dimensione viale regina Elena, 143 Messina tel. 090 - 34 37 24

NEWS

L'IMPORTAZIONE PARALLELA COLPISCE IL VECCHIO CONTINENTE

Oltre alla piaga dell'importazione parallela che ha le proprie basi in Giappone, i distributori ufficiali italiani dovranno preoccuparsi di una nuova tendenza che sembra consolidarsi sempre di più. I negozianti italiani, infatti, per soddisfare le continue richieste da parte dei fagocitanti videogiocatori nostrani, hanno iniziato a ordinare i giochi, in versione pal, dai loro colleghi inglesi. I giochi sono totalmente compatibili con le console vendute ufficialmente in italia, ma è chiaro che sia la Sony Computer Entertainment (Italy) e la Giochi Preziosi, vengono comunque danneggiate dal punto di vista delle vendite software. Pare, comunque, che questo atteggiamento da parte dei negozianti si renda necessario a casua dei ritardi, spesso superano il mese, con i quali i giochi vengono distribuiti sul mercato italiano.

Affari

UNA NOTIZIA SCIOCCANTE, MA PERMANE IL DUBBIO CHE NON ABBIA FONDAMENTO

L'ATARI LASCIA IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI?

Basandosi su quanto affermato da una fonte molto vicino ai vertici della società, sembra che l'Atari Corporation, una delle più grandi compagnie dell'industria dei videogiochi, abbia deciso di gettare la spugna. Pare, infatti, che stia liquidando il settore videogiochi che si occupa dello sviluppo del Jaguar e del Jaguar CD, sotto l'oscura mano dei licenziamenti è caduta anche la neonata Atari Interactive di cui abbiamo parlato poche pagine fa. Venti dei cinquanta dipendenti che compogono il dipartimento videogiochi sono stati licenziati, mentre i trenta rimanenti sembra che sia destinati a seguirli da qui a poco, visto che la serie dei licenzamenti è volta a colpire anche il personale della contabilità, la direzione e l'ufficio legale affiliato. La famiglia Tramiel, che possiede il pacchetto di maggioranza dell'Atari, sembra che voglia investire i 50 milioni di dollari disponibili in altre iniziative, apparentemente, dal loro punto di vista, più lucrose.
La base di Jaguar installata in Nord America ammonta a 50.000 unità che, rispetto alle quantità raggiunte da Sega e Sony sullo stesso mercato, sono decisamente minime. Il problema più immediato che l'Atari dovrà affrontare è quello dei contratti di sviluppo software stipulati con le third parties, che sviluppa un volume d'affari che si aggira intorno a una cifra che può essere stabilita tra i 6 e gli 8 milioni di dollari. "Il business dell'Atari nel mondo dei videogiochi, per come lo conosciamo, cesserà di esistere" ha affermato un dirigente che ha preferito rimanere nell'anonimato. Sempre riferendosi a quanto è stato detto dalla misteriosa fonte, pare che l'Atari abbia intenzione di fondersi con una non ben precisata società produttrice di componenti per computer, continuando a lavorare utilizzando il marchio e le quotazioni in borsa acquisite dall'Atari fin'ora nello Stock market americano.
Comunque, è molto probabile che tutto quanto detto qui sopra non sia altro che uno scherzo di pessimo gusto, fatto da un dirigente dell'Atari licenziato, e che ha fatto girare un comunicato stampa presso tutte le agenzie fingendo il recesso della società dal mondo dei videogiochi. A quanto pare l'industria dei videogiochi è peggio della politica italiana!

L'Atari Jaguar sta ancora cercando di trovare posto nell'Olimpo delle console.

L'Atari Lynx

L'Atari VCS si può facilmente considerare come una delle console che ha creato il fenomeno dei videogiochi nel mondo.

Pubblicità del mese

Nel campionato di calcio non ci si risparmiano certo colpi proibiti, e la stessa cosa sembra accadere anche quando si tratta di simulazioni calcistiche.
La Psygnosis (Sony) ha scelto questa immagine desolante per iniziare a pubblicizzare il suo *Power Soccer*, un gioco completamente sviluppato e realizzato in Francia e che promette di debellare la concorrenza. A volte la saggezza popolare insegna: tra i due litiganti...

LA SEGA RADDOPPIA

Forse l'accordo con la Matsushita alla base delle previsioni

Il presidente della Sega Enterprise of Japan, Hayao Nakayama, ha annunciato l'intenzione di raddoppiare il fatturato entro il 1999, portando le entrate da 350 bilioni di Yen a 700 bilioni di Yen.
Per far questo la Sega ha intenzione di stringere alleanze strategiche con società in grado di orffrirle l'opportunità di espandere il mercato anche in altri stati al di fuori del Giappone. Tra le altre cose, la Sega ha in progetto una serie di enormi parchi tematici, sullo stile dei famosi parchi Disney. Il primo aprirà proprio quest'anno, a luglio, a Tokio e possiamo solo immaginare quali fantastiche attrazioni potrà presentare.
Giorno dopo giorno la Sega sembra sempre più ottimista e sembra quasi che questa forza si stia ripercuotendo anche sui titoli per Saturn che, ormai, per quanto riguarda la produzione interna, sono in grado di sfruttare tutte le potenzialità della macchina. Speriamo che una volta uscita la console Nintendo, la Sega non si butti in dispendiosi progetti a 64 bit e continui a spingere al massimo il suo 32 bit.

NEWS

MORTAL KOMBAT MANIA

Verso la fine del 1996 uscirà il quarto episodio della serie di picchiaduro più venduta nel mondo. Ebbene sì, in più questa volta si tratterà di un titolo con ambientazione tridimensionale sullo stile di *Killer Instinct* e sicuramente verrà convertito per tutte le maggiori console in commercio. Per quanto riguarda *Ultimate Mortal Kombat 3*, invece, sembra che la Williams non abbia più intenzione di rispettare gli accordi di esclusiva che la legavano alla Nintendo, e di far uscire il gioco per 3DO e PlayStation. Siamo sicuri che tutti gli appassionati staranno già facendo incredibili salti di gioia, quindi ora calmatevi e aspettate pazientemente buone nuove.

Novità GIOCHI

JUPITER STRIKE
PSX • TAITO

PSX

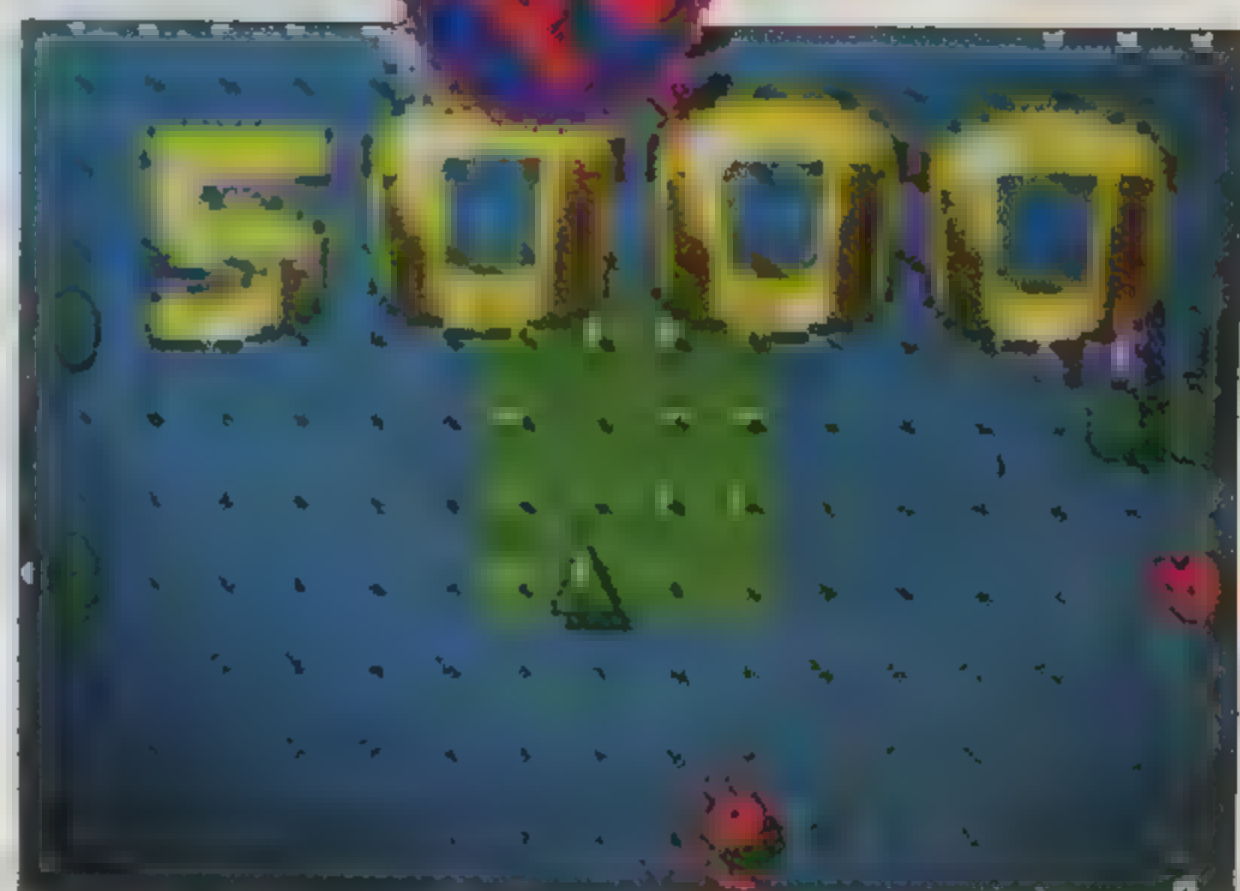
Questo *Jupiter Strike* sembra avere la pretesa di imporsi come lo *Starwing* o il *Silpheed* dei 32 bit, ma alla prima impressione sembra anche fallire miseramente. Ma andiamo con ordine. La grafica è decisamente spettacolare e presenta numerosi poligoni rivestiti da texture di buona qualità, anche la presentazione in Full Motion Video non è niente male, grazie a delle ottime sequenze in computer grafica molto ricercate e piacevoli, tuttavia il gioco pecca sul piano della giocabilità a causa dell'estrema difficoltà e della scarsa varietà delle situazioni. Una volta che potremo giocare la versione definitiva emetteremo il giudizio finale, e non è escluso che possa cambiare radicalmente. Per il momento accontentatevi di questo, ma se non ne doveste più sentir parlare sapete il perché.

Sulla superficie di un pianeta stiamo spazzando via le orde nemiche.

Una delle astronavi più grosse sta esplodendo nello spazio (?).

ZOOP
PSX • VIACOM

Alcuni puzzle game riescono a coinvolgere come nessun altro gioco sa fare, e anche *Zoop* può rientrare a buon diritto in questa categoria. Già uscito per le console a 16 bit, e già recensito per SNES, ora dovrebbe essere disponibile la versione PlayStation. Lo scopo del gioco è tenere a bada degli invadenti oggetti colorati, che tentano di occupare il nostro spazio vitale al centro dello schermo, colpendoli con il loro stesso colore. Sicuramente è più facile da giocare che da spiegare, e proprio questo ha fatto la fortuna di questo gioco che, per il resto, a partire dalla grafica ultra essenziale, non presenta nessun motivo di interesse. La versione PSX, tuttavia, tenta almeno in parte di risollevare l'impatto grafico, aggiungendo zoomate, ombre e migliorando la qualità dei movimenti e dell'aspetto dei vari oggetti. Probabilmente non si tratterà di un titolo imperdibile, ma se siete amanti del genere e avete un bel gruzzolo da sperperare, potreste anche attenderlo con ansia.

PSX

I fondi di *Zoop* sono stati pensati appositamente per confondere le idee al giocatore. Pi si sale di livello più si complicano.

JHONNY BAZOOKATONE
SATURN/PSX • US GOLD

SATURN

PSX

Arriva finalmente (ne avevamo già parlato in queste pagine) su Saturn e PSX il primo gioco con personaggi e fondali renderizzati sullo stile del bellissimo *Donkey Kong Country* per SNES. A parte il nome particolarmente simpatico, il personaggio sembra possedere anche un carisma non indifferente, visto che se ne va in giro con la sua chitarra bazooka sparando e distruggendo nemici e oggetti e effettuando numerose azioni degne di Mario e Sonic. Ovviamente, trattandosi di una star del rock non poteva mancare una colonna sonora all'altezza, che propone musiche dal hard rock al jazz e contiene addirittura una traccia audio interpretata da Richie Sambora, meglio conosciuto come il chitarrista di John Bon Jovi (che, tra l'altro, è sposato con la bellissima Heather Locklear, la biondina di "Melrose Place" e "T.J. Hooker"). Tutto sembra indicare un possibile nuovo titolo imperdibile, e vi assicuriamo che anche le immagini confermano questa prima impressione. Dovrebbe uscire nei negozi tra pochissimo e di seguito arriverà anche la recensione.

Questo faccione rosso ha anche un corpo alto qualche decina di metri.

IL PRESTIGIO DI POSSEDERLA

GLOBAL GAME CLUB
GLOBALGAME
GLOBAL GAME
Mario Rossi
13258

POSSEDERE LA NOSTRA CARD TI DA DIRITTO AD ESSERE UN NOSTRO SOCIO SPECIALE. MERAVIGLIOSE LE AGEVOLAZIONI TRA CUI LO SCONTO DEL 10% SU SOFTWARE DI TUTTE LE MARCHE. L'ISCRIZIONE È DI £.10.000 ANNUALI.

Per aderire al club puoi inviare il coupon che si trova nei negozi affiliati Global Game, oppure associarti in tempo reale nei negozi Global Game.

NUMERO VERDE
167- 279350

Per sapere il punto vendita più vicino telefona al N.Verde

I LOGHI E I MARCHI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI · photo M.Cangemi

gomez&mortisia

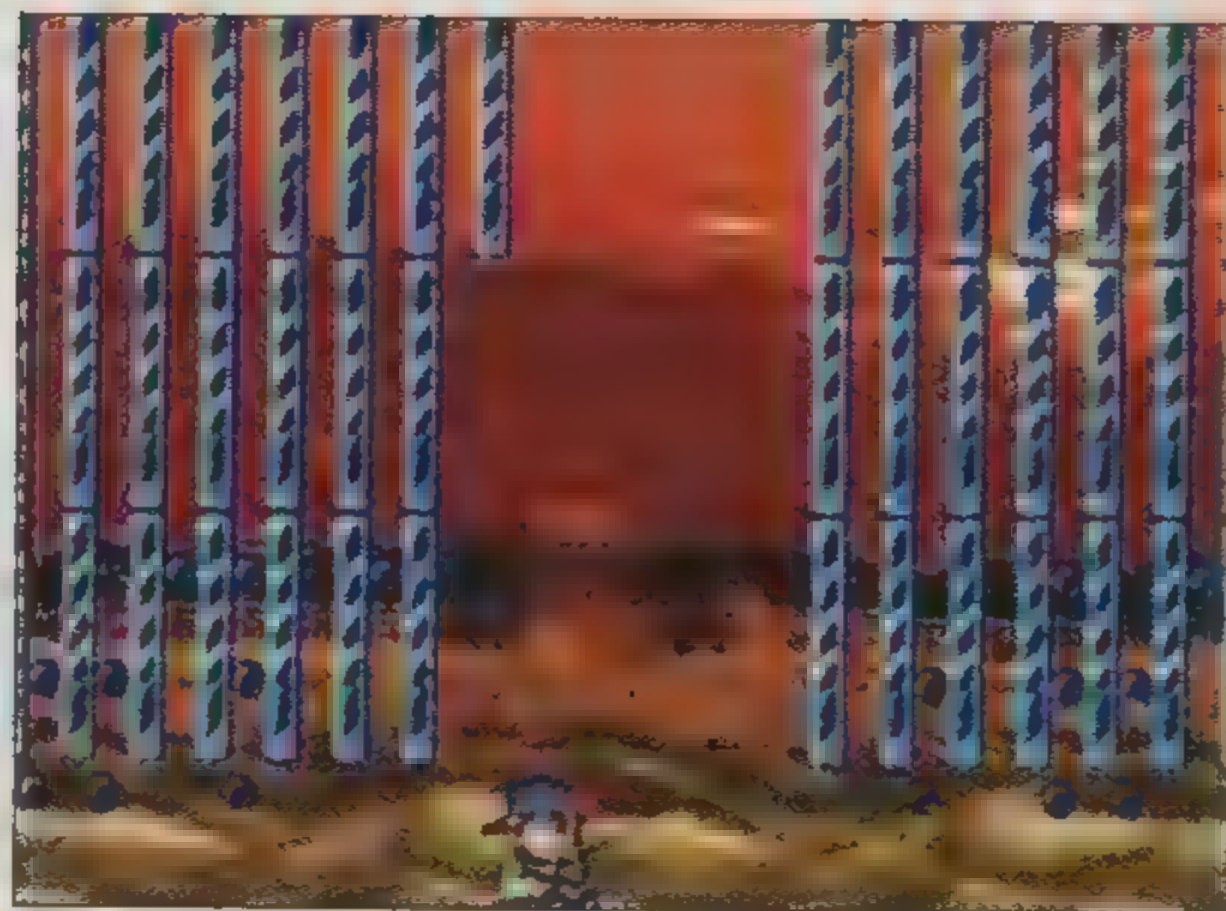
NEWS

IL PREZZO DEL JAGUAR SCENDE ANCORA

Il prezzo del Jaguar in America ha raggiunto i 99 dollari (circa 170 mila lire), indice evidente della difficoltà con cui la macchina, forte di una base di 50.000 unità installate nel territorio nord americano, riesce a essere venduta presso il pubblico statunitense. È, tra l'altro, dell'ultima ora che l'Atari ha intenzione di disinvestire totalmente i propri capitali dal mondo dei videogiochi, decretando, di fatto, la fine della console che pretendeva di essere il primo vero 64 bit presente sul mercato. È sintomatico notare che, l'Atari, casa che si può considerare come colei che ha "inventato" l'industria dei videogiochi, sia giunta a una decisione tanto drastica in un momento in cui, la succitata industria, sta vivendo un periodo di rilancio in tutto il mondo. Un'altra battaglia vinta dalla tecnologia giapponese.

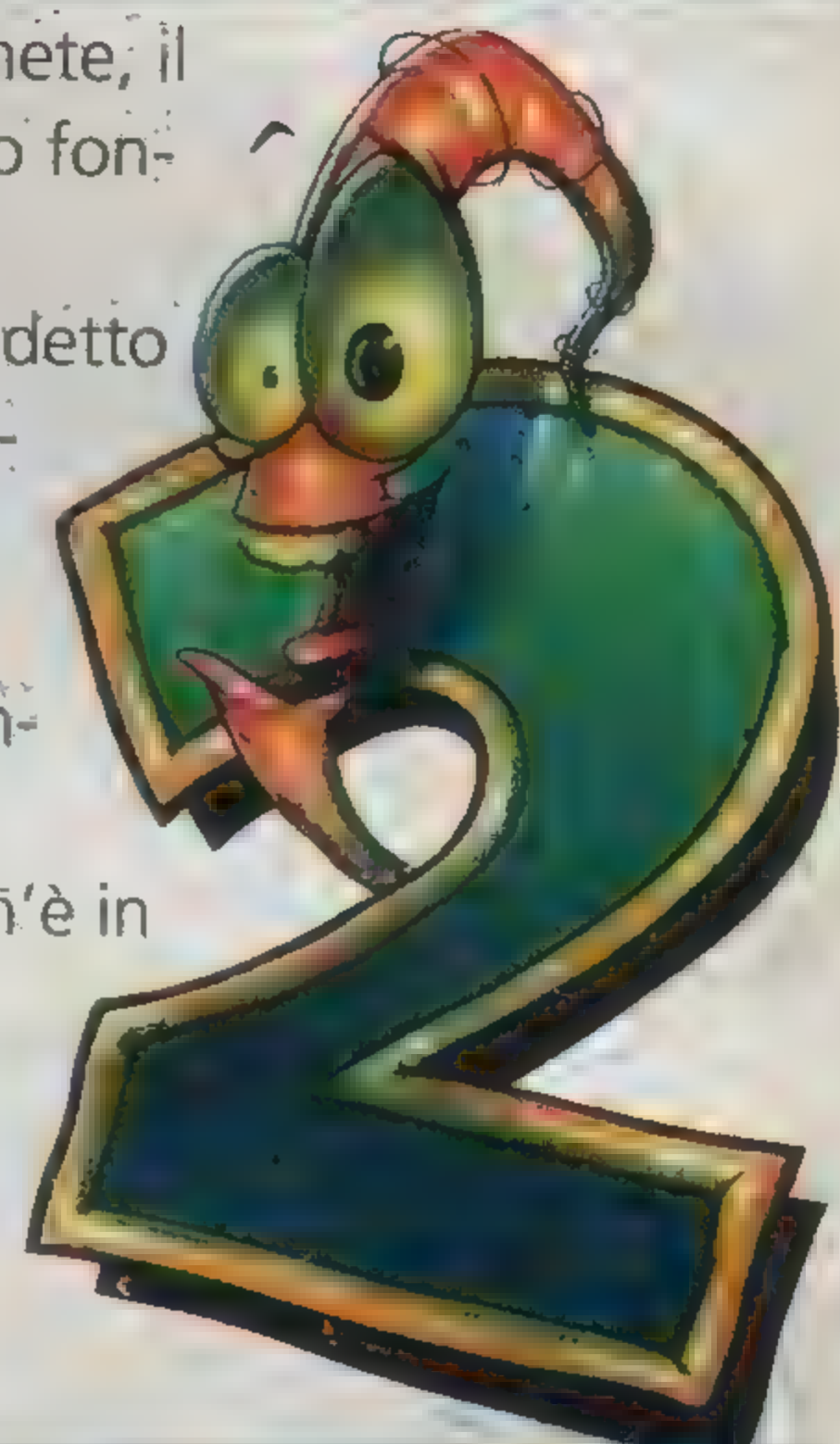
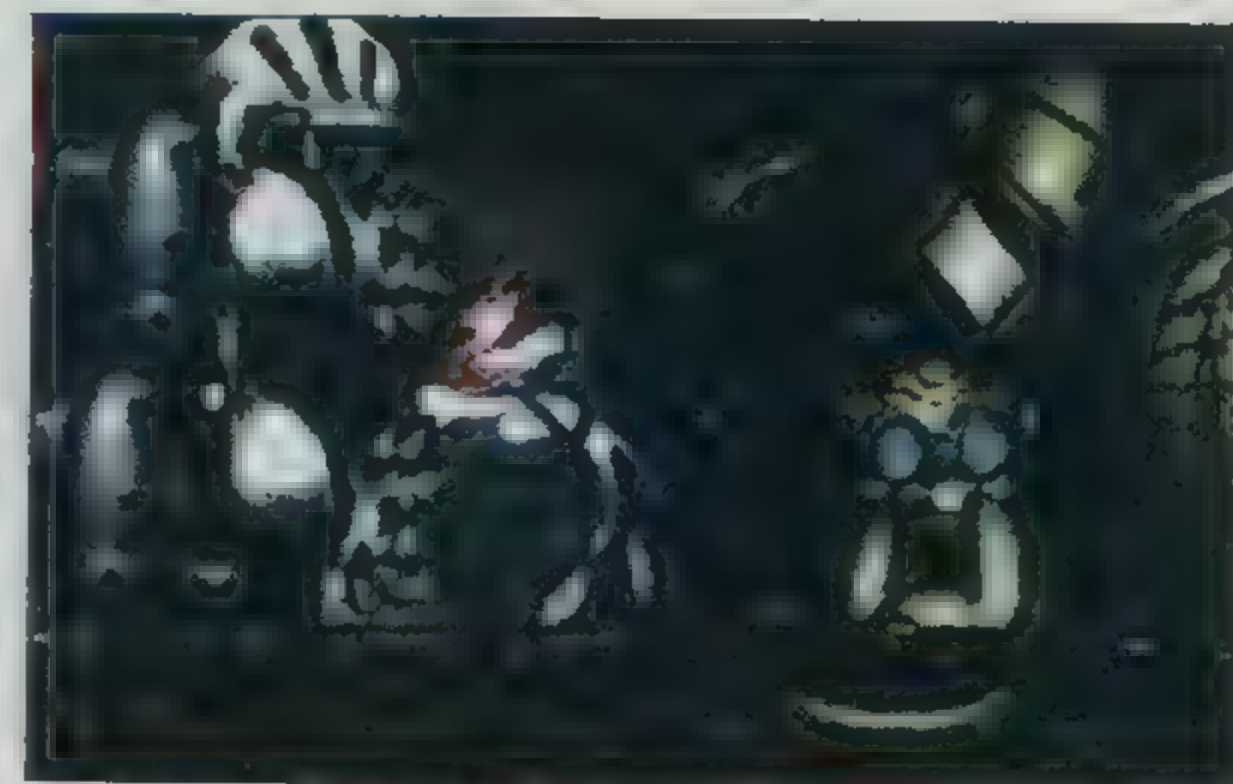
SUPER PANG
PSX • CAPCOM

PSX

La Capcom sembra intenzionata a seguire la strada intrapresa dalla Namco e a convertire per i 32 bit i suoi migliori coin-op racchiusi in compilation. Vi ricordate dello stratosferico *Pang* (Capcom 1990), il gioco dell'omino cacciatore di bolle che grazie al suo arpione ripuliva schermi su schermi da grosse quanto leggiadre sfere? E vi ricordate di *Super Pang* (Capcom 1992), dove oltre alle bolle facevano la loro comparsa anche degli esagoni quantomai imprevedibili? Bene, entrambi questi giochi più il terzo episodio della serie, interamente renderezziato su workstation SGI, troveranno posto su un unico CD per PlayStation entro breve tempo. La conversione, ovviamente, non dovrebbe presentare problemi, visto la relativa semplicità dei tre titoli e, per quanto riguarda il valore di un'operazione del genere, sicuramente si tratterà di un titolo da acquistare al volo, soprattutto per gli amanti del coin-op e per chi ha sofferto la mancanza del modo a due giocatori nella versione di *Super Pang* uscita per SNES. Speriamo che la Capcom continui su questa strada, visto che ci farebbe solo piacere giocare alla saga di *Ghost 'n' Goblins* (magari raccolti assieme a un episodio inedito) e ad altri vecchi capolavori come *Strider*, o la saga di *Area 88* (aka *U.N. Squadron*).

***Super Pang* fa sfoggio di fondali più che evocativi, in questa versione PSX.**

EARTH WORM JIM 2
SATURN • PLAYMATES

SATURN

Il verme più amato del mondo, dopo aver fatto il suo debutto anche sui seriosi PC, si inerpica sulla scala del progresso e raggiunge il 32 bit Sega. Questa nuova versione sembra sfruttare al meglio la vasta palette di colori del Saturn e la possibilità di inserire tracce audio; ma non temete, il resto è rimasto tutto uguale, niente personaggi o fondali poligonali, niente controlli a duemila tasti... insomma sembra cambiato ben poco, ma non è detto che questo sia necessariamente un aspetto negativo. *Earth Worm Jim 2* era divertente e completamente folle, quindi riuscirà sicuramente ad appassionare anche i nuovi utenti. L'unica speranza che ci rimane è che abbiano inserito qualche livello supplementare, visto che ora di spazio ce n'è in abbondanza e dato che la difficoltà di questo secondo episodio era tutt'altro che eccessiva. Disponibile tra pochissimo, cercheremo di recensirlo non appena ci capita sotto mano.

Per quanto abbiamo visto fin'ora, il gioco non ha subito cambiamenti.

Il piccolo vermiciattolo Jim dovrà vedersa con i suoi nemici anche su Saturn.

Graficamente, il gioco, non sfrutta certo le capacità del 32 bit della Sega...

...ma in titoli come questo, quello che conta, è il divertimento puro!

PUYO PUYO 2
SATURN • COMPILE

Qui in redazione, nei numerosi momenti di pausa, giochiamo a un'infinità di titoli diversi, ma i nostri preferiti rimangono i più immediati, i più giocabili e quelli che prevedono l'opzione per più giocatori. Non a caso, uno dei nostri preferiti è proprio *Puyo Puyo*, che prendendo spunto dal classico *Tetris*, presenta delle idee geniali che rendono impossibile non appassionarsi fin dalla prima partita. Con somma gioia salutiamo, quindi, l'arrivo di *Puyo Puyo 2* su Saturn che finalmente ci permetterà di fermare la voglia di genocidio scatenata da *Worms* per PlayStation, altro hit della pausa pranzo. La grafica, come al solito, non è proprio il punto forte del gioco, ma, per chi non l'avesse mai provato, assicuriamo in divertimento senza precedenti che vi garantira di passare ore e ore tirando sassi in testa al vostro miglior amico. Un sicuro Power Game non appena riusciremo a smettere di giocare per scrivere la recensione.

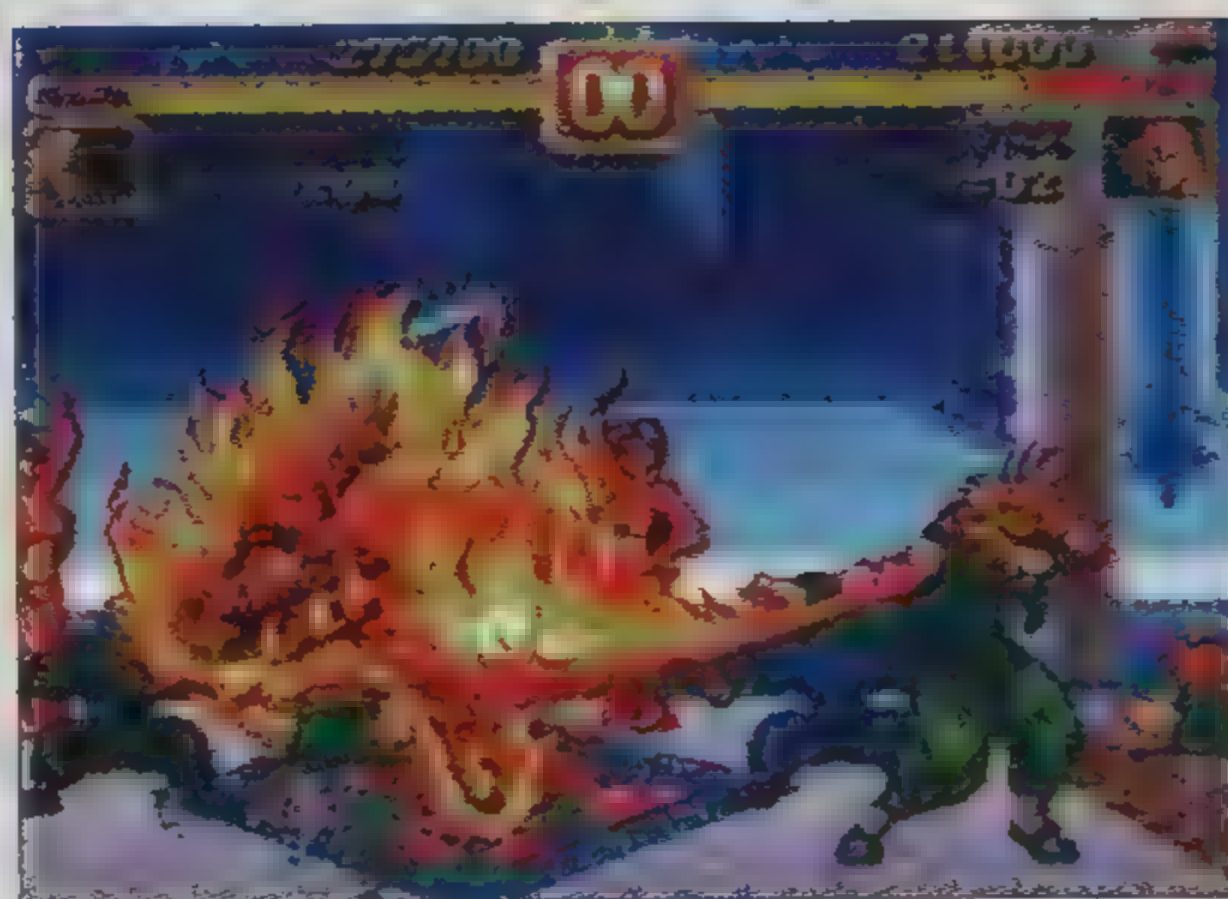
NUOVI ULTRA GIOCHI

NEWS

Dopo il grande annucio relativo alla nuova macchina Nintendo del mese scorso, il nostro interesse ha raggiunto livelli estremi. Ci fa quindi molto piacere comunicarvi che per il lancio americano del NU64 sarà disponibile *Killer Instict 2*, la nuova versione del picchiaduro della Rare. Il gioco uscirà su una cartuccia da 64 bit ma la Rare sostiene che in originale *KI2* occupa ben 3000 mbit, circa 375 Mbyte, che per una cartuccia rappresentano un impressionante record. Un altro titolo decisamente interessante è *Super Mario RPG*: una volta che i programmatori della Square avranno finito di lavorare sulla versione per SNES si dedicheranno anima e corpo alla conversione per NU64 che è prevista per i primi mesi del '97. Dopo queste ulteriori notizie non stiamo proprio più nella pelle.

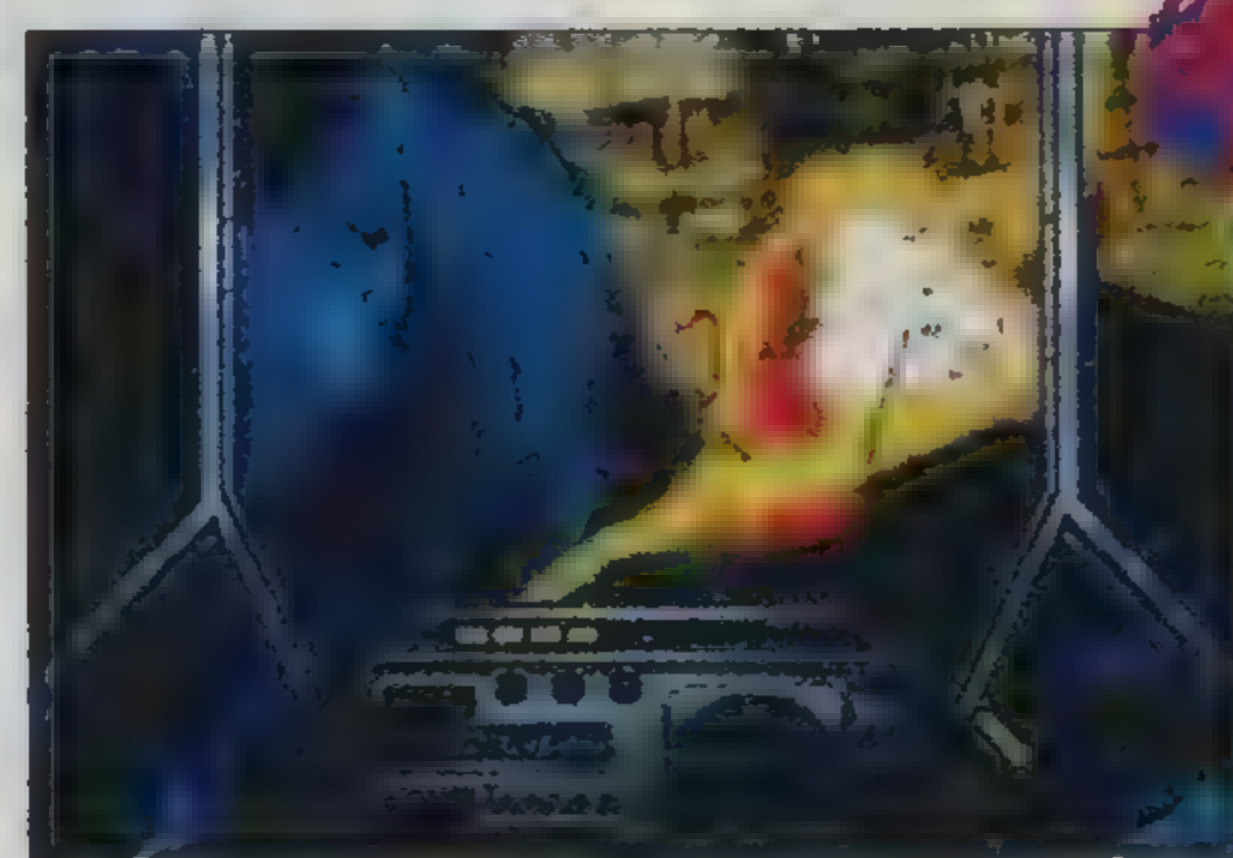
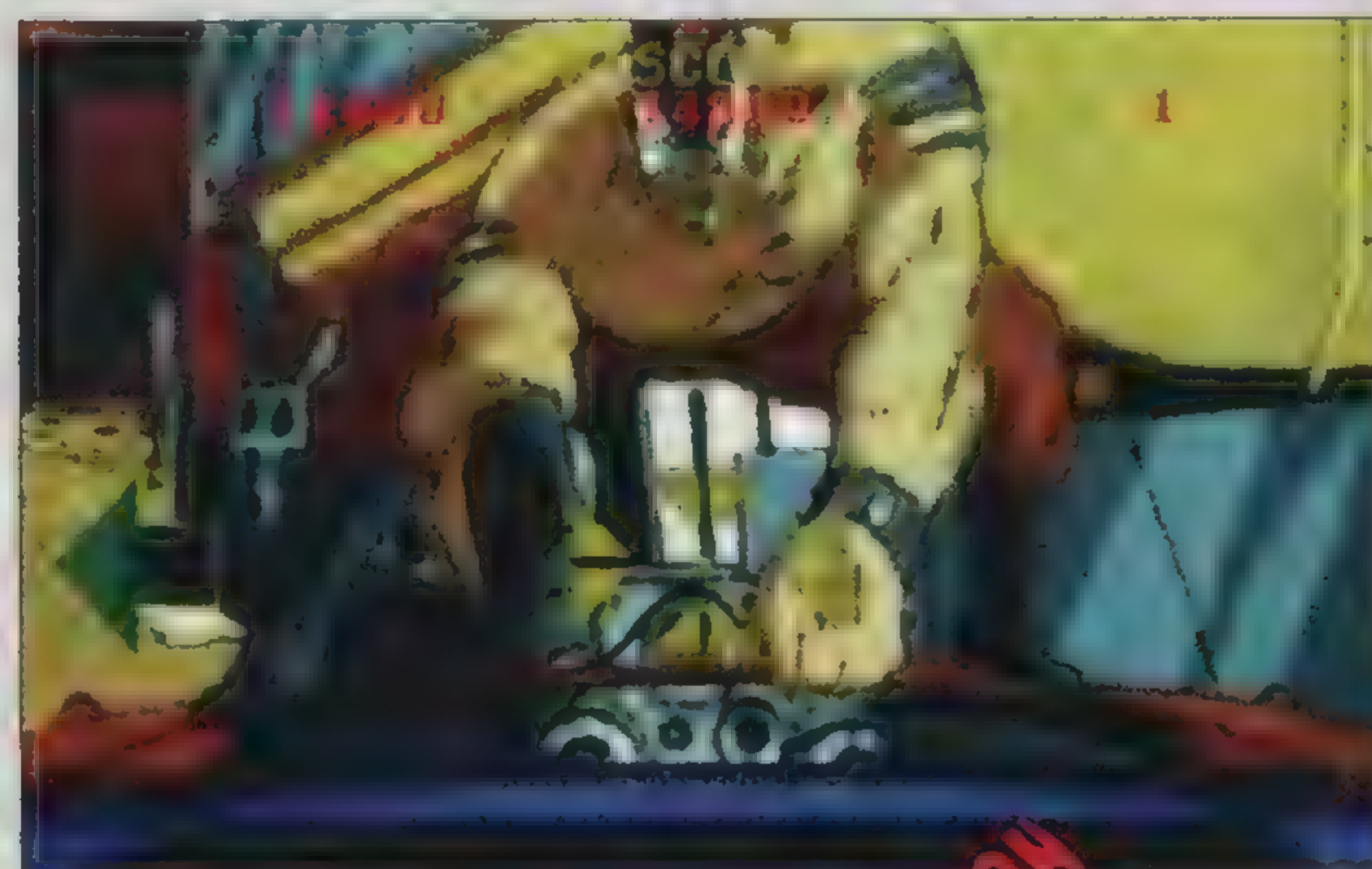
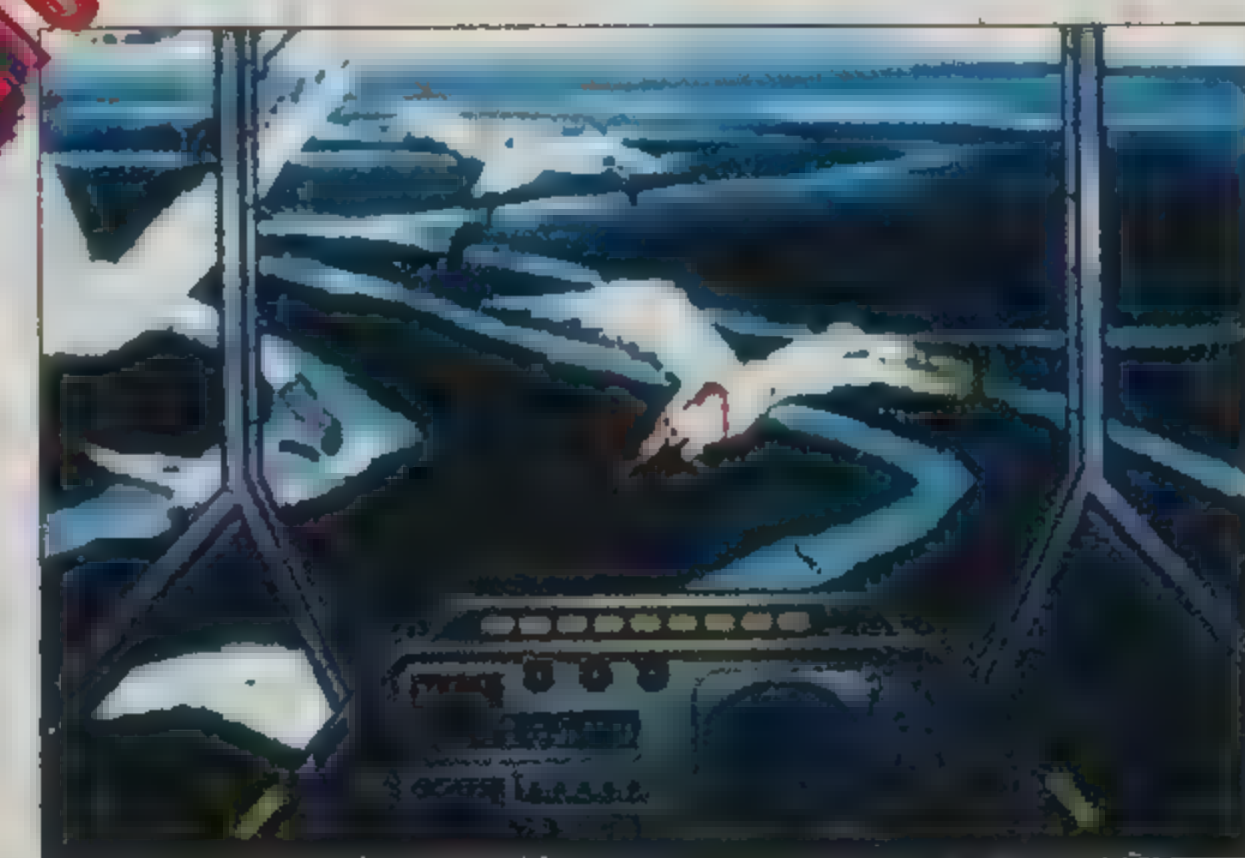
POWER INSTINCT 2

PSX • ATLUS

Purtroppo sembra che le varie software house abbiano capito che anche la PlayStation può ospitare dei validi titoli bidimensionali, così adesso saremo costretti a sorbirci un quantitativo spropositato di picchiaduro tutti uguali, un po' come accadeva fino a qualche tempo fa su SNES. *Power Instinct 2* è un esempio di quanto detto, visto che dopo essere passato più o meno inosservato in sala giochi, ora approda in una versione riveduta e corretta sul 32 bit della Sony, sperando in una maggiore fortuna. Tuttavia, benché questo titolo incorpori le caratteristiche dell'ultimissima versione della serie, la Atlus non è stata in grado di farne una conversione perfetta, realizzando un gioco che non raggiunge nanche lo stesso livello grafico del coin-op. Gli sfegatati amanti dei picchiaduro potrebbero essere comunque interessati, agli altri consigliamo di aspettare qualcosa di meglio.

Questa ha tutta l'aria di essere una mossa speciale. Per avere la conferma, però, dovrete aspettare la recensione.

ROAD BLASTER & THUNDER STORM

SATURN • DATA EAST

La Data East ha avuto un'idea interessante per sfruttare al meglio lo spazio disponibile su CD. In un unico supporto ottico ha infatti inserito ben due laser game, per la gioia di tutti gli amanti del genere. *Road Blaster* ci vede al volante di un auto da corsa intenti ad affrontare tutta una serie di nemici e ostacoli sfruttando il classico sistema del premere il tasto giusto nel momento giusto. *Thunder Storm*, invece, ci porta a bordo di un elicottero dal quale dovremo fare piazza pulita della solita banda di terroristi ultra-cattivi. La grafica è ovviamente sullo stile classico degli anime giapponesi e il FMV (non a pieno schermo per via dei due relativi cruscotti) se la cava egregiamente. Non sappiamo se questo titolo avrà mai un'importazione ufficiale, ma non è un problema, visto che anche il pochissimo testo presente è interamente in inglese. Amanti di *Dragon's Lair* e *Space Ace* fatevi avanti, c'è qualcosa per voi.

Bisogna stare attenti a non andare a sbattere contro la Statua della Libertà.

***Thunder Storm* permette anche di passare il tempo sparando ai gabbiani.**

IMPACT RACING

PSX • JVC

In attesa di poter giocare alla versione PAL di *Ridge Racer Revolution*, potrebbe interessarvi sapere che presto dovrebbe essere disponibile un altro gioco di guida sullo stesso stile targato JVC. In realtà si tratta anche di qualcosa di più, visto che nel gioco non dovrete solo stare attenti a curve e ostacoli ma potrete dedicarvi anche al tiro al piccione con la comoda mitragliatrice montata sul cofano. La grafica sembra buona, anche se, a parte le piste ambientate nello spazio e qualche tunnel particolarmente claustrofobico, non abbiamo notato alcun spunto particolarmente interessante. Il gioco non è ancora completo e alcune cose potrebbero ancora cambiare, tuttavia non ci ha convinto pienamente. Speriamo di sbagliare e di potergli assegnare un bel Power Game.

Questa strada si snoda su un pianeta ai confini della realtà. Che si tratti per caso di una galleria con il soffitto dipinto?

NEWS

SEGA SPOSA SNK

Sempre più voci danno per certo l'accordo tra Sega e SNK per la conversione sulle rispettive macchine dei principali titoli delle due software house. I primi titoli che vedranno la luce grazie all'accordo saranno *King of Fighters '95* e *Fatal Fury 3* su Saturn e *Virtua Fighter* su Neo Geo CD. Sicuramente i primi due picchiaduro non rappresenteranno propblemi di conversione ma per quanto riguarda *Virtua Fighter* ci permettiamo di sollevare qualche dubbio. Comunque, come al solito, chi vivrà vedrà...

GARGOYLES
MD • DISNEY INTERACTIVE

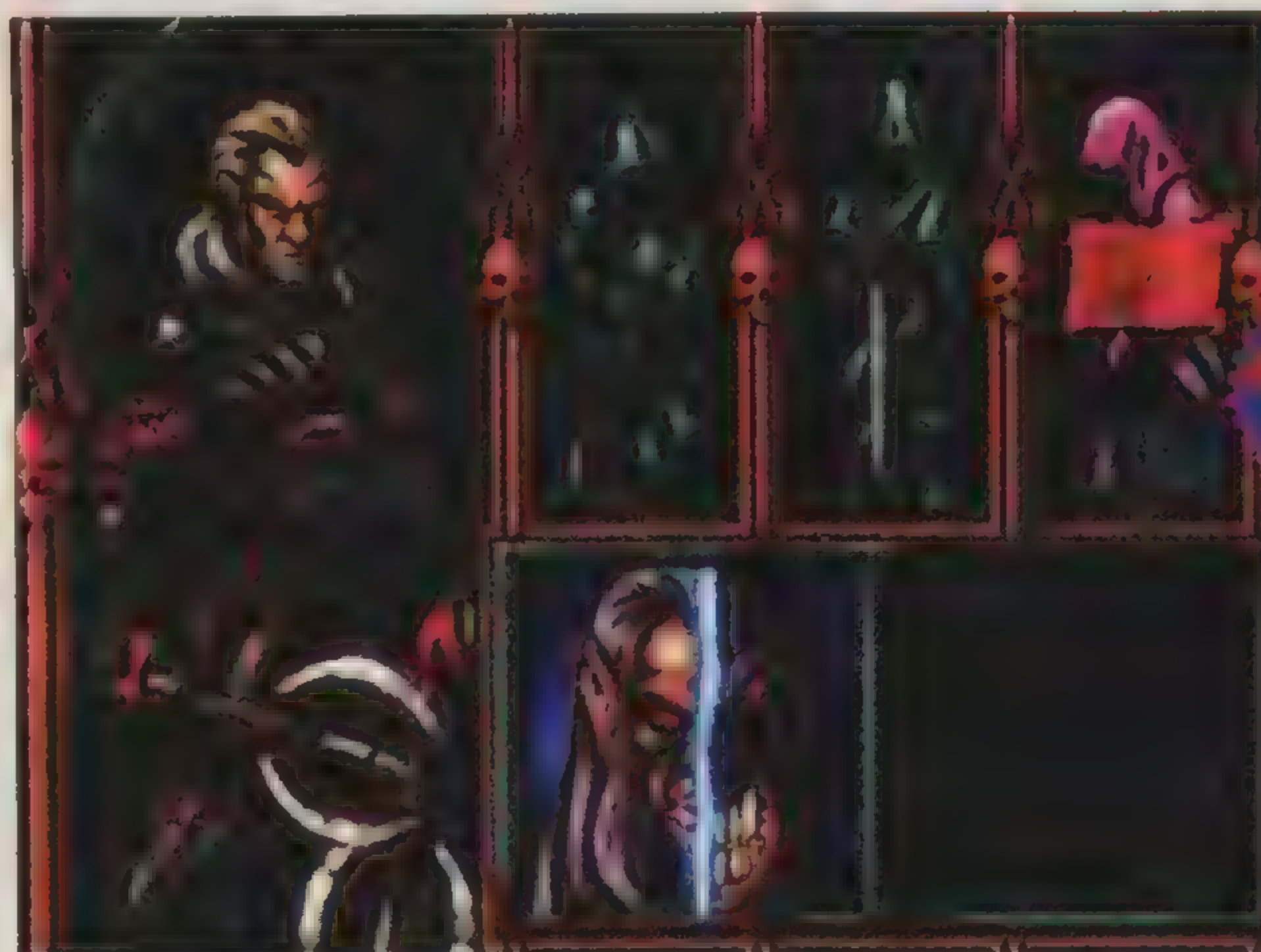
Un cartone animato e una serie di giocattoli si spostano sul nostro fido Mega Drive per portare nuovamente in vita Goliath, il capo dei Gargoyles, e tutto il suo tetro mondo. Goliath come tutti i Gargoyles è una sorta di demone come quelli che si possono ammirare in cima alle più famose chiese gotiche, ed è armato di diversi tipi di attacchi che gli consentono di affrontare il rivale del momento: il re dei vichinghi. Gli scenari dei sei livelli (per un totale di 18 schermi) sono ambientati in caverne, castelli scozzesi e in una metropoli in stile Gotham City. La grafica sembra molto dettagliata e curata e promette di esser molto fedele alla relativa serie TV. In parole povere questo *Gargoyles* potrebbe rivelarsi il miglior gioco dell'anno per Mega Drive, anche perché se dovessimo cercare dei concorrenti validi non potremmo che rimanere sconcertati.

Uscite PlayStation

Di seguito trovate le date di uscita italiane dei principali titoli per PSX dato che, per vari motivi, alcuni giochi già recensiti tardano qualche mese ad arrivare in versione PAL .

Titolo	Produttore	Uscita
Starblade Alpha	Namco	9 febbraio
Assault Rigs	Sony Inter.	9 febbraio
Defcon 5	Sony Inter.	23 febbraio
Topolino's Wild Adventure	SCEE	Marzo
Philosoma	SCEJ	Marzo
Myst	Sony Inter.	Marzo
Actua Soccer	Gremlin	Marzo
Total NBA '96	SCEJ	Marzo
Adidas Power Sport Soccer	Sony Inter.	Marzo
NFL Game Day	SIS	Aprile
NHL Face Off	SIS	Aprile
Museum Piece 1	Namco	Aprile
Ridge Racer Revolution	Namco	Aprile
Battle Arena Tohshinden	Takara	Aprile
Chronicles of the Sword	Sony Inter.	Aprile
Actua Golf	Gremlin	Aprile

LEGACY OF KAIN
PSX • CRYSTAL DYNAMICS

Fate molta attenzione al titolo di questo gioco, perché in breve tempo potrebbe rivelarsi un acquisto obbligato per tutti i possessori di PlayStation. La Crystal Dynamics finalmente abbandona la strada delle trasposizioni da 3DO che, francamente, non ci avevano minimamente appassionato, e si lancia in una produzione totalmente originale. Si tratta di un misto di avventura e azione con una grafica eccezionalmente curata dallo stile assolutamente gotico. In più il protagonista emana un fascino irresistibile, visto che dopo aver fatto passare a miglior vita un nemico con le sue ascie o con la sua spada, gli succhia tutto il sangue che ancora circola nel suo corpo.
Insomma, se non siete troppo sensibili e amate i film horror, probabilmente non riuscirete a privarvi di questo CD.
Qui in redazione stiamo ormai sbavando, visto che tra *Bio Hazard* e questo *Legacy of Kain* riusciremo finalmente a passare delle sani notti piene di incubi.

La faccia d'animale che si nasconde dietro il volto di Kain è tutt'altro che rassicurante. Fantastico!

Questo teschio è veramente ben realizzato e da un'idea della cura con cui è stato realizzato l'intero gioco.

La grafica digitalizzata e gli effetti di luce rendono l'atmosfera cittadina più pericolosa di quanto lo sia in realta

In un lontano quanto oscuro futuro ogni angolo di strada nasconde terribili segreti e oscure minacce

CYBERWARS

Dall'uscita delle super console, sempre più case di software, che precedentemente si dedicavano esclusivamente al PC, hanno cominciato a produrre giochi per PSX e Saturn...

La Bullfrog, dalla sua fondazione avvenuta nel 1987, è stata in prima linea nella creazione di giochi divenuti famosi per la perfetta combinazione tra strategia, grafica e giocabilità. Quando si legge di questa software house inglese non si possono non ricordare titoli come l'ormai vetusto *Populous* o *Powermonger* che sono entrati, ormai, nella storia dei videogiochi. I tempi cambiano, le tecniche di realizzazione dei videogiochi si evolvono ma, fortunatamente la filosofia dei giochi Bullfrog rimane intatta. Ora, approdando sul mercato delle console a 32 bit, i ragazzi della Bullfrog, Peter Molyneaux in testa, ci propongono il secondo episodio di uno tra i classici che aveva suscitato maggior interesse: *Syndicate*. La t[illegible] di *Syndicate 2 The Corporate* [illegible]

caratteristiche, a cominciare dal numero di gang che si possono scegliere di controllare. Oltre alla corporazione di base che si era già incontrata nell'episodio precedente, si potranno usare corporazioni composte da gang di motociclisti, in perfetto stile "Mad Max", oppure si potranno vestire i panni del leader di un gruppo di fanatici religiosi. A giudicare dalle immagini che abbiamo a disposizione, si è potuto constatare quanto gli sviluppatori abbiano voluto migliorare la qualità grafica del titolo rispetto al suo predecessore che, quando venne lanciato sul mercato, vantava una grafica prodigiosa. Intere città digitalizzate fanno da scenario a questo mondo del futuro, tanto violento [illegible]to improbabile, che vede i [illegible] abitanti eternamente in [illegible]

Enormi ragni meccanici infestano questa futuristica città

Per capire cosa sono gli effetti di luce in tempo reale basta guardare la foto

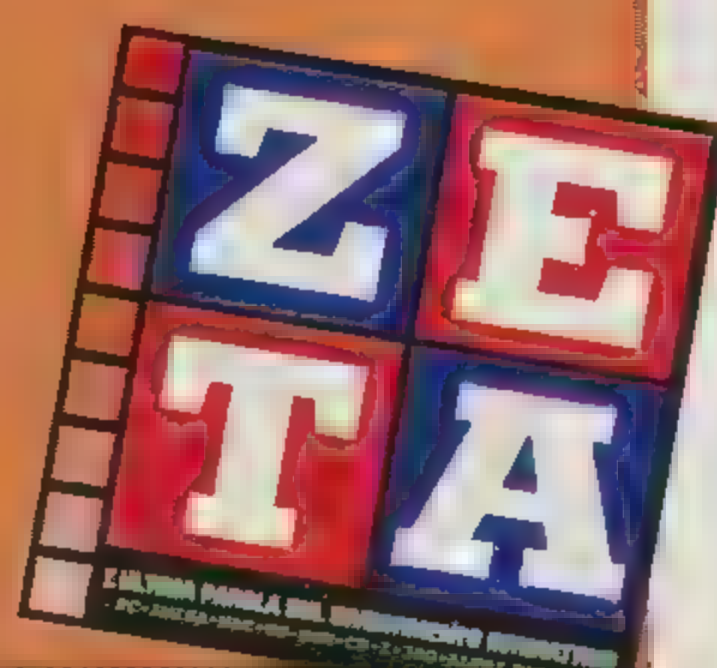
migliorata in quanto, ora, sarà possibile avere una panoramica dello scenario di gioco capace di rotazioni a 360 gradi, quindi nessun angolo della città rimarrà nascosto, a meno che non sia nascosto da ombre scure e pesanti che celano terribili pericoli. La Bullfrog assicura che tutte le missioni verranno giocate in tempo reale, gli avvenimenti che si susseguono durante la campagna di conquista dipendono da come è stato risolto l'obiettivo precedente. Le città in cui si svolgeranno le missioni prenderanno vita, sotto i nostri occhi, grazie alla combinazione che unisce una popolazione indipendente a una illuminazione realistica della città.

Oltre a tutte queste caratteristiche innovative rispetto al titolo precedente, gli sviluppatori hanno voluto aumentare anche il numero di missioni che si svolgeranno durante la campagna. Probabilmente non si riusciranno a giocare tutte, in quanto c'è un filo logico che lega la storia, una trama che il giocatore vedrà svolgersi davanti ai propri occhi, e quindi la sequenza delle missioni varierà a seconda di come avete portato a termine la precedente.

Aspettando l'uscita del nuovo titolo della Bullfrog, la suddetta casa prea[illegible]

Le missioni si svolgeranno in città degne di un film di fantascienza

Un gruppo armato della corporazione combatte un'aspra battaglia contro i droidi della fazione rivale

La corporazione avrà a disposizione un numero elevatissimo di armi. In questo caso un soldato usa il laser contro il ragno

dal secondo episodio di *Magic Carpet*, che sarà migliorato per quanto riguarda qualità grafiche e giocabilità. Altra grossa novità sarà il primo gioco di ruolo per computer che la Bullfrog abbia mai prodotto: il titolo sarà *Dungeon Keeper*, e come abbiamo già avuto occasione di dire, si tratta di un GdR un po' particolare che mette il giocatore nei panni del signore di un dungeon che dovrà posizionare i mostri che lo abitano per debellare i tentativi di conquista da parte dei gruppi di avventurieri gestiti dal computer. Come ultima notizia circola la voce di un gioco ambientato in un mondo sottomarino che presumibilmente prenderà il nome di *Creation, anche se non è definitivo,* ma ancora non si sa molto per quanto riguarda la trama o lo stile di gioco.

• Prince

UNA STORIA COME UN'ALTRA

Jurassic Park non è stato il primo film a proporre fantastici effetti speciali. È stata, comunque, la prima produzione che ha dimostrato, al grande pubblico, l'importanza della computer grafica nell'ovattato mondo di Hollywood. Toy Story si propone come la tappa successiva...

"Per il mondo dell'animazione, questo è il più grande passo avanti, da quando Walt Disney realizzò Biancaneve". La frase è di Steve Jobs, una delle due menti, l'altra è quella di John Lassiter, che sta dietro al progetto di Toy Story, il primo film realizzato interamente utilizzado workstation grafiche Sun e Silicon Graphics. In definitiva, i protagonisti del film sono stati realizzati utilizzando una tecnica molto simile a quella che ha permesso ai personaggi di *Donkey Kong Country* di impervesare su SNES. Toy Story è la realizzazione di ciò che da anni ci si poteva aspettare, ma che ancora nessuno aveva avuto il coraggio di realizzare, e a giudicare dagli incassi che sta ottenendo negli States, non si può certo dire che questo coraggio non sia stato premiato. Di filmati completamente realizzati in computer grafica ne sono stati realizzati moltissimi, ma solitamente si trattava di cortometraggi (con uno dei quali, John

Tutti i personaggi di *Toy Story* sono stati renderizzati. Un po' quello che è stato fatto dalla Rare per *Donkey Kong Country*.

TOY STORY

In tre settimane di programmazione nelle sale cinematografiche americane, *Toy Story*, ha incassato più di 83 milioni di dollari, suscitando numerosi consensi da parte della critica statunitense.

Buzz Lightyear è uno dei protagonisti di Toy Story. È il nuovo gioco di Andy, e cercherà con ogni mezzo di prendere il sopravvento ai danni di Woody.

In queste immagini, potete vedere il modello di argilla da cui è stata poi realizzata la testa di Woody, il cowboy. Il solo viso di Woody possiede 212 punti di controllo, necessari per le animazioni, e la bocca ben 58. Questi punti sono stati utilizzati dagli animatori per poter far cambiare, in maniera realistica le espressioni del personaggio, e per adeguare i movimenti della bocca alle frasi aggiunte in sede di doppiaggio.

ATTORI DIGITALI

Quella che segue è una breve scheda del film. Da notare, tra le altre cose, che la Walt Disney continua nella politica di reclutare grandi attori per prestare la voce ai propri personaggi. Nel recente Pocahontas, la voce del personaggio maschile, di cui s'innamora la giovane indiana, è, in realtà, quella di Mel Gibson che, nella versione americana del film ha anche cantato le arie del lungometraggio.

TOY STORY (1995)
Diretto da John Lasseter
Sceneggiatura: Joss Whedon, Andrew Stanton, Joel Cohen and Alec Sokolow; Storia originale John Lasseter, Pete Docter, Andrew Stanton, Joe Ranft.
Produttori: Ralph Guggenheim, Bonnie Arnold.
Supervisione Tecnica: William Reeves / Art Director: Ralph Eggleston Editori: Robert Gordon, Lee Unkrich /
Supervisione dell'Aniamzione: Pete Docter.
Voci: Tom Hanks, Tim Allen, Don Rickles, Jim Varney, Wallace Shawn, John Ratzenberger, Annie Potts, Laurie Metcalf,
R. Lee Ermey.
Walt Disney Pictures

Lassiter ha vinto l'oscar nel 1988, il titolo era "Tin Toy"), questa volta ci troviamo di fronte a una produzione decisamente diversa. I 79 minuti di animazione computerizzata del film, hanno comportato la realizzazione di 114.240 "fotogrammi", impegnando le macchine per oltre 800.000 ore per realizzare i modelli renderizzati. Se poi si pensa che la produzione media settimanale è stata quantificata in 3 minuti e mezzo di animazione, non stupisce più di tanto che la realizzazione di *Toy Story* abbia richiesto 4 anni di lavoro. Lassiter è il vicepresidente della Pixar, una società californiana

Un insieme delle immagini che compongono il film. Prendendo spunto dalla storia del "Soldatino di Piombo", la Pixar ha realizzato una fantastica favola moderna.

TOY STORY

ATTORI NON PROTAGONISTI

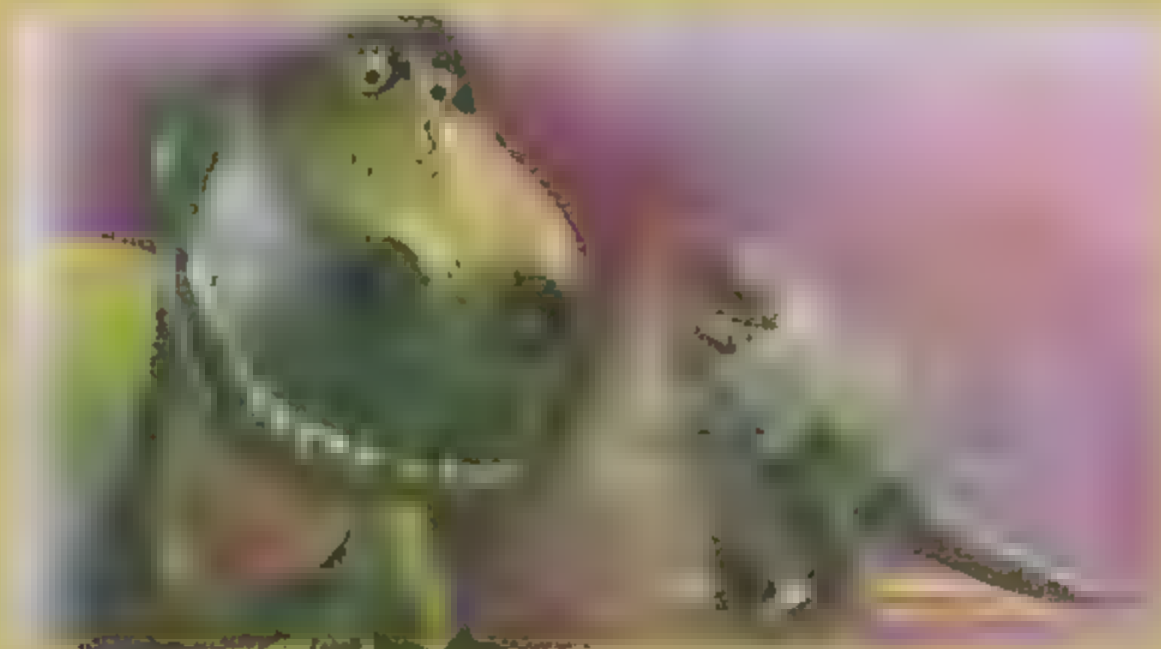
I personaggi di Toy Story sono stati realizzati, per lo più, basandosi su modelli di argilla, digitalizzati e ricreati al computer, il protagonista in assoluto del film è Woody, il cowboy, (al quale Tom Hanks ha prestato al voce), vediamo di scoprire qualcosa di più su di loro.

WOODY
Woody è il giocattolo preferito da Andy, il bambino padrone di tutti i giocattoli del film, è un cowboy con la fondina perennemente vuota, sceriffo e presidente di tutti i giocattoli di Andy.

BUZZ LIGHTYEAR
L'arrivo di questo bell'imbusto ultraplanetario tra i giocattoli di Andy, minaccia seriamente la supremazia di Woody. Buzz e dotato di casco trasparente, ali retrattili ed è estremamente resistente agli urti.

BO PEEP
La piccola pastorella è rimasta orfana delle sue pecore, probabilmente perché si è addormentata sul lavoro. È la fidanzata di Woody, ma lui non lo ammetterà mai.

HAMM
Il salvadanaio di Andy, ha le classiche sembianze di un porcellino. Oltre alle canoniche monetine, nel suo interno conserva anche la pistola di Woody, oltre a due bottoni e un segnalino del Monopoli.

MR. POTATO HEAD
Inizialmente, Potato Head era un set decorativo per verdure, forme, occhi, orecchie bocca e naso. Adesso, però, è entrato a far parte della collezione dei giocattoli di Andy a tutti gli effetti.

REX
Rex è un dinosauro di plastica in crisi d'idendità. È perennemente preoccupato, della corrosione della plastica, della possibilità che la vernice che lo riveste si rovini e dell'arrivo di nuovi giocattoli nella stanza di Andy.

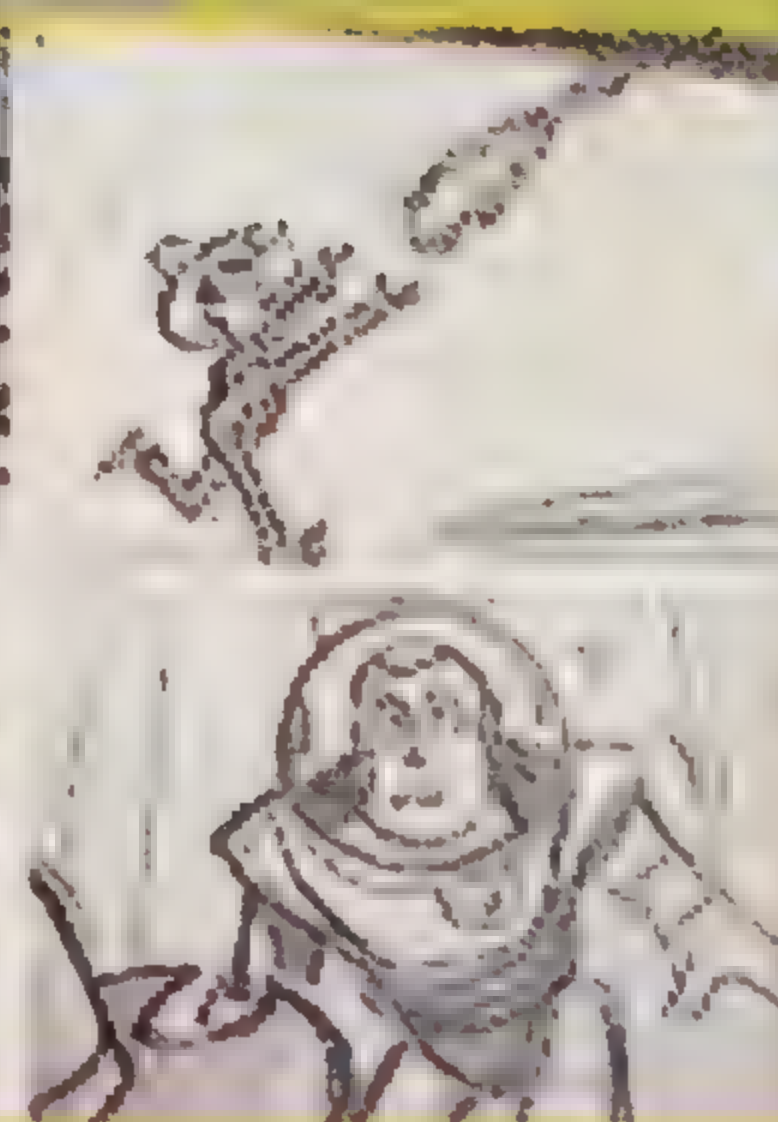
SLINKY DOG
Slinky Dog è un cagnolino che andava per la maggiore sul mercato americano più di cinquanta anni fa, volete scommettere che dopo il film lo rivedremo nei negozi di giocattoli?

MUTANTI
Sotto questa definizione vanno a cadere tutti i giocattoli creati dalla fantasia di Sid, il bambino della casa accanto. Ha una particolare vocazione nello smontare e ricostruire in maniera, a volte terrificante, i suoi giocattoli e quelli della sorellina.

famosa per aver creato un rivoluzionario programma di renderizzazione, Renderman, che è diventato un punto di riferimento del settore, e, oltre al già citato "Tin Toy", ha realizzato il primo personaggio realizzato interamente dal computer della storia del cinema: si tratta del cavaliere di vetro che terrorizza un prete nel film "Piramide di Paura". La prima collaborazione con la Disney risale alla realizzazione di un sofisticato sistema di colorazione digitale utilizzato per la prima volta ne "La Bella e la Bestia", per arrivare alla co-produzione di questo "Toy Story", che può essere facilmente definito la realizzazione di un sogno, il sogno di John Lassiter.
La Disney ha già messo in cantiere un secondo progetto in collaborazione con la Pixar, si

Il cast di Toy Story al gran completo. Non c'è da stupirsi se questi personaggi diventeranno presto dei veri e propri beniamini dei bambini di tutto il mondo.

TOY STORY

Nella foto potete vedere Tom Hanks, che in Toy Story presta la voce a Woody. La Disney cerca sempre di avere attori di grande richiamo come doppiatori.

tratterà di un film comico con protagonisti gli insetti, il titolo, manco a farlo apposta, sarà "Bugs". Oltre alla novità e alla qualità delle immagini, forse un po' troppo plasticose (ma va bene così, in fondo i protagonisti sono dei giocattoli), "Toy Story" è una piacevole sorpresa anche dal punto di vista dei costi di produzione. Infatti, il film, è stato prodotto con un budget di 30 milioni di dollari e uno staff che contava 110 persone, contro i 45 milioni di dollari e gli 800 animatori che sono stati necessari per produrre "Il Re Leone". Oltre a ogni altra considerazione, possiamo dire che questo è l'ennesimo passo che avvicina due mondi che possono sembrare tanto diversi, ma che sono inequivocabilmente molto vicini tra loro, il cinema e il computer. È logico aspettarsi numerose versioni videoludiche di "Toy Story" (già in questo numero troverete la recensione del gioco per SNES), anche perché il lavoro di renderizzazione è già stato fatto in sede di produzione cinematografica, il che semplifica di gran lunga il lavoro di un'eventuale conversione. Questa situazione è da considerarsi sempre più probabile in un futuro neppure tanto lontano. Da sempre, una produzione cinematografica di rilievo viene alleggerita nei costi, grazie alle licenze vendute ai produttori di videogiochi, oltre che a quelli di gadget, pupazzi e via dicendo. Il mercato dei videogiochi o, quello più adulto del multimedia, è una terra vergine per le grosse Majors americane, su tutti basti pensare all'esempio della LucasArts che, sfruttando la cassa di risonanza garantita dalla saga di guerre stellari e dalle avventure di Indiana Jones, ha prodotti ottimi videogiochi, il fatto di avere moltissimo materiale realizzato con il computer ammortizzerebbe enormemente una eventuale versione videoludica riferita a un determinato film. È chiaro che questo è solo un discorso teorico, però crediamo proprio, come già detto, che Toy Story sarà sicuramente un pioniere, e non solo nel modo della cinematografia.

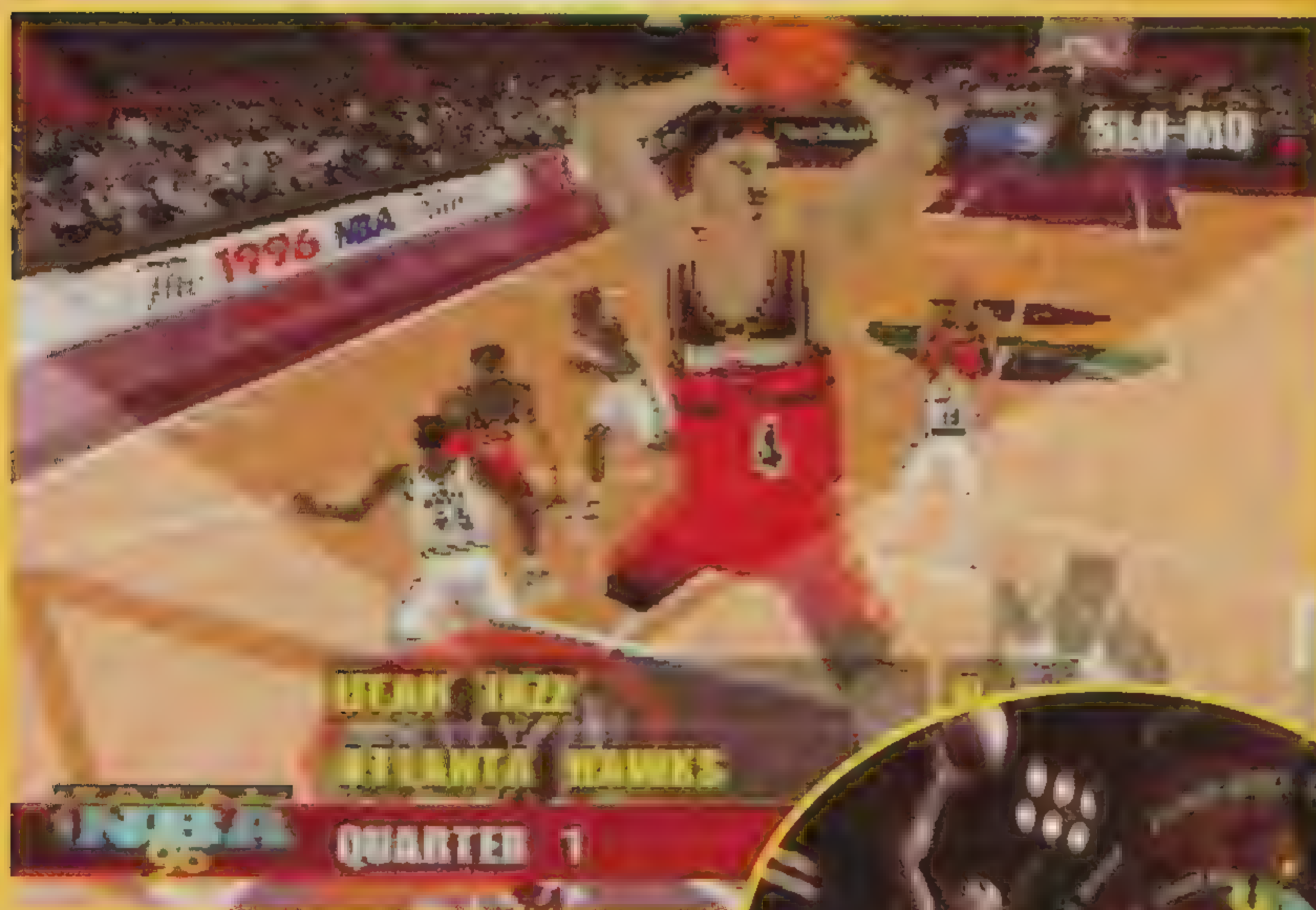
Tra le curiosità che riguardano "Toy Story", l'ultima, in ordine di tempo è quella che, pur essendo candidato agli oscar 1996, non potrà essere premiato nella categoria effetti speciali. "Il film in sè è tutto un effetto speciale", hanno affermato alla Accademy, relegandolo, si fa per dire, nella sezione dei film di animazione, il che potrebbe essere controproducente per la Walt Disney, da sempre regina incontrastata di questo genere, che ha già "Pocahontas" in lizza. In fin dei conti, quello che rischia la Disney, non è solo il sovrapporsi di due film nella stessa categoria del premio Oscar.

In fondo, realizzare un film completamente creato con il computer, pur mantendo la peculiarità della Disney di essere sempre all'avanguardia, potrebbe essere stato il primo passo verso la realizzazione su vasta scala di film di animazione realizzati digitalmente, e questo anche da parte di altre grosse case di produzione, e l'abbandono del cartone animato tradizionale. Effettivamente questa deve essere considerata una possibilità piuttosto remota o, quantomeno, non immediata. I cartoni animati, da sempre sono lo svago preferito da milioni di bambini, e anche di alcuni grandi, in tutto il mondo, e si può essere più che certi che almeno i giovani di questa generazione applaudiranno a *Toy Story*, ma preferiranno, sempre e comunque, le realizzazioni disneyane classiche.

Per il futuro, si vedrà.

• Random

UN CANESTRO "TOTALE"

Se state aspettando un titolo di basket che prenda le distanze dall'azione pura in favore di un gioco più strategico e simulativo, probabilmente il nuovo prodotto della Sony è proprio quello che fa per voi...

La "Slam Cam" fornisce i replay più spettacolari delle schiacciate.

Marzo sarà per il settore sportivo dei giochi per PlayStation un mese da ricordare: in questo periodo faranno la loro apparizione due titoli destinati a diventare il termine di paragone per le loro categorie, *Actua Soccer* e *Total NBA*. Finalmente, dopo una lunga attesa, alla Sony hanno pensato bene di produrre un gioco di basket che simulasse questo sport nel pieno delle sue possibilità. Basato sulla lega professionistica americana (che non a caso è la più bella e spettacolare del mondo) *Total NBA* ci vedrà come protagonisti del campionato nel tentativo di raggiungere il tanto agognato titolo di squadra campione. Oltre alle solite opzioni saranno messe a disposizione del giocatore la possibilità di partecipare a una intera stagione con tanto di scambi di atleti tra le squadre, o di passare direttamente alla fase finale del campionato, i cosiddetti Play-Off.
Le squadre che si fronteggiano in campo sono naturalmente al completo e ricalcano molto precisamente quelle vere della NBA, sia nelle caratteristiche tecniche dei giocatori, sia nell'aspetto grafico,

Una delle cose più difficili è cercare di conquistare la palla a rimbalzo.

IL BASKET AL SILICIO

I giochi che la PlayStation può al momento contare tra le sue file, basati sullo sport cestistico, sono solamente due.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION (ACCLAIM)
Questo coin-op di grandissimo successo è stato il primo ad apparire su uno scintillante CD per PSX e naturalmente non ha assolutamente deluso le aspettative. Grafica mozzafiato, alta velocità, giocabilità alle stelle e una miriade di azioni e colpi speciali lo hanno reso un capolavoro nel suo genere. Purtroppo però il gioco si "limitava" a un due contro due, e la parte arcade era notevolemente preponderante rispetto a quella strategica.

NBA IN THE ZONE (KONAMI)
Recensito in questo stesso numero si può considerare come il più diretto concorrente di *Total NBA*. Anche questo titolo infatti simula le partite a cinque giocatori e utilizza la grafica poligonale. A suo svantaggio si può però portare l'eccessivo sbilanciamento del gioco verso delle azioni più "Arcade", in cui è senza dubbio più facile, ma vedendola dal punto di vista della simulazione pura, e meno divertente segnare un canestro.

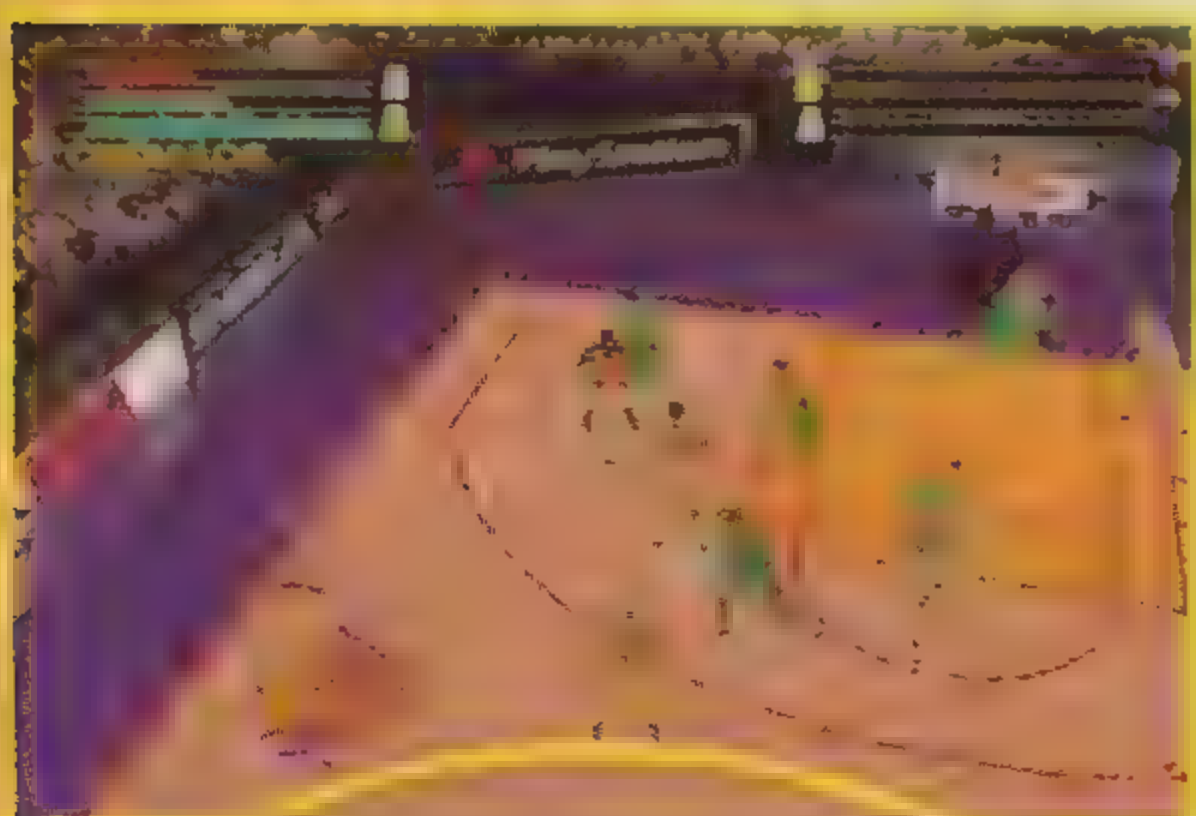
Durante il replay di una azione è possibile cambiare la telecamera, per avere un punto di vista migliore.

La visuale verticale è estremamente comoda per chi attacca verso l'alto, grazie alla ampia visione di gioco che consente.

DEBUTTANTI ALLA RIBALTA

Come era logico supporre in *Total NBA* potete scegliere il vostro team tra tutti quelli che militano nella NBA. Da questa stagione (e il titolo della Sony non fa eccezione), però, le squadre della lega sono salite di due unità: alla lista si sono infatti aggiunti i Toronto Raptors e i Vancouver Grizzlies, appartenenti rispettivamente alla Central Division e alla Midwest Division. Dopo un inizio piuttosto in attivo (Vancouver ha vinto la sua prima partita, contro Portland) ora entrambe le squadre si trovano agli ultimi posti delle rispettive divisioni. Da notare la presenza di Vincenzo Esposito (Ex-Guardia di Caserta) tra le fila dei Raptors, che tuttavia manca nel gioco della Sony, probabilmente a causa delle lunghe assenze per infortunio di questa stagione.

Da questa immagine è possibile osservare la ricchezza del campo con colori originali, pubblicità e spalti.

Gli Atlanta stanno infliggendo un pesante parziale ai poveri Utah Jazz: il "postino" (Karl Malone) non si è ancora visto.

Essendo una simulazione, i tiri da tre sono difficili da mandare a segno.

a partire dalle magliette, sino ad arrivare ai colori e ai dettagli del campo di gioco. La versione del gioco provata (non ancora completa al 100%) permetteva di cimentarsi solo in match amichevoli ma era comunque definitiva per quel che riguarda la grafica e la velocità di gioco. Per rappresentare le partite sono stati naturalmente scelti poligoni texture-mappati (ormai sta diventando un obbligo) e bisogna ammettere che tutto si muove a una velocità notevole, senza rallentamenti (anche nelle fasi più concitate) e con l'uso di animazioni veramente realistiche.

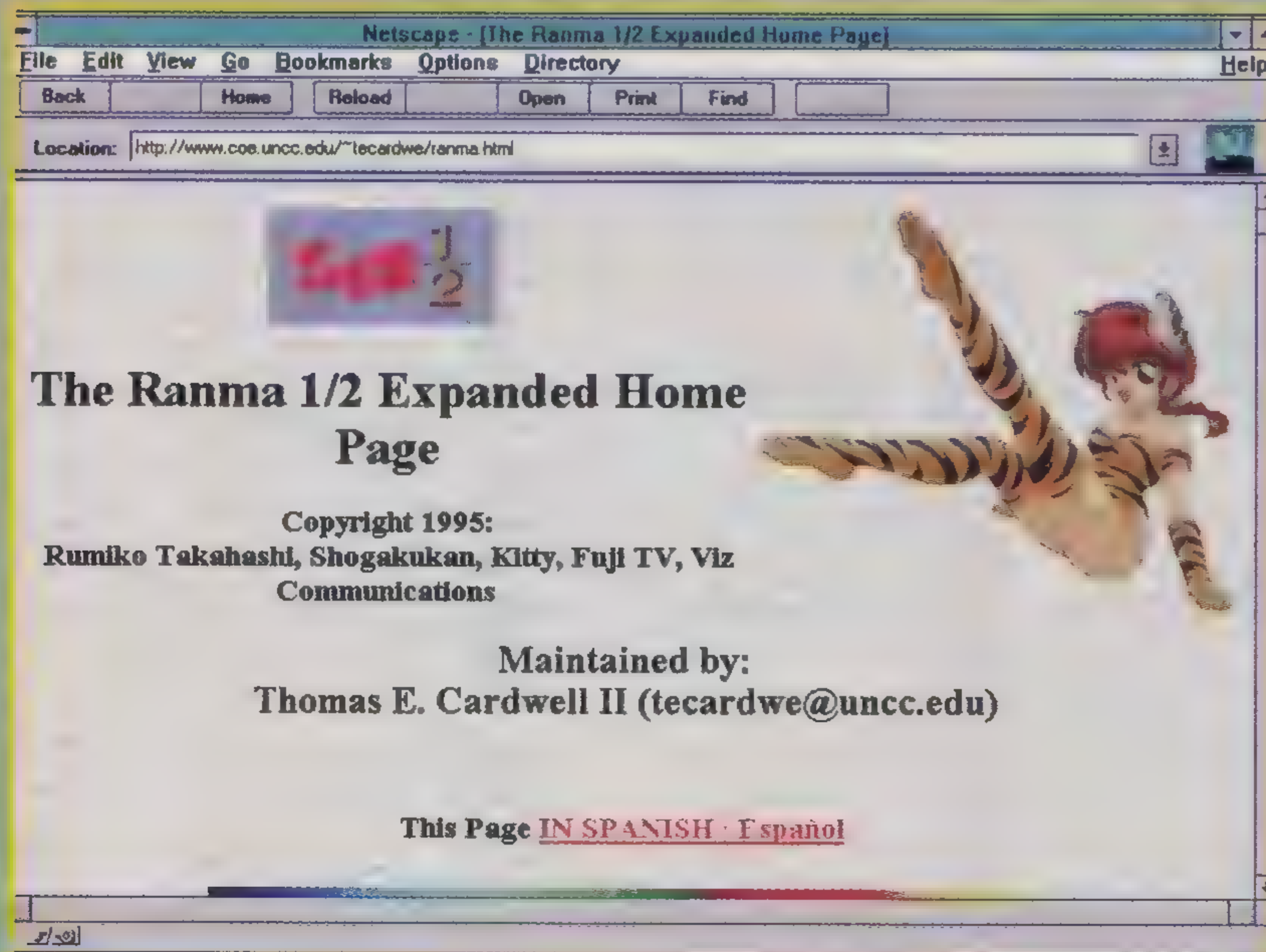
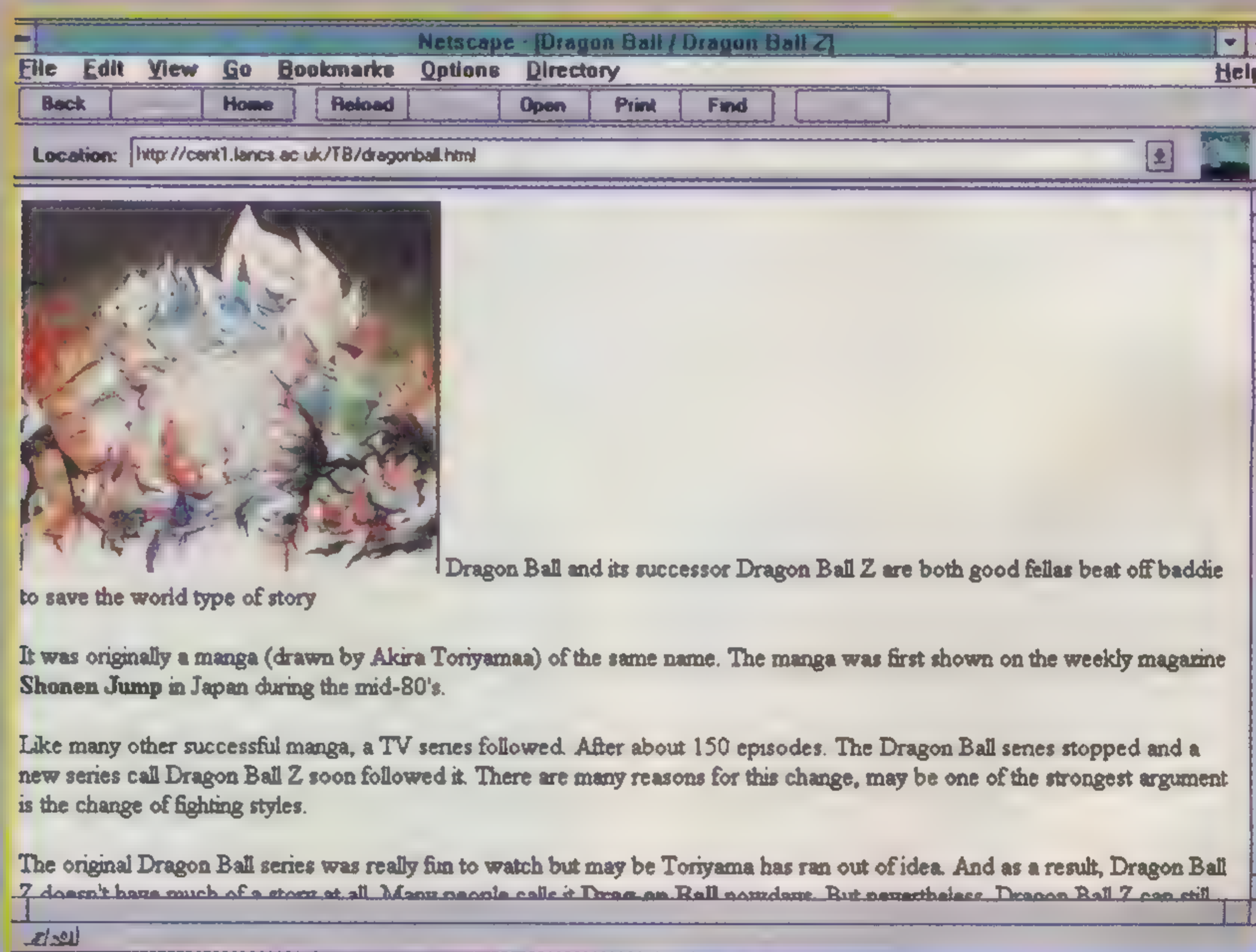
Non manca poi anche la classica scelta delle visuali di gioco (ben sette, tutte piuttosto differenti e utili) a cui vanno aggiunte le telecamere speciali in uso durante i replay, come per esempio l'eccezionale "Slam Cam" posta dietro al tabellone trasparente e fatta apposta, come dice il nome, per dare una visione delle schiacciate altamente spettacolare.

Se *Total NBA* manterrà al massimo tutte queste caratteristiche, aggiungendo un'ottima gestione dei Play-Off e della stagione, sarà un canditato sicuro al Power Game e un acquisto obbligato per tutti coloro che amano il basket e non vedevano l'ora di mettere le mani su di una ottima simulazione. Aspettatevi la recensione completa il mese prossimo.

• ***Air***

UNA RETE PER ESPLORARE IL MONDO

Sega, Nintendo e Sony sembrano decise a lanciarsi nell'avventura di Internet, ma quanti di noi utenti console sanno cosa significa esattamente questo termine e come raggiungere questo posto "fantastico" dove tutto è possibile?

Negli ultimi quattro o cinque mesi, tutti coloro che non possiedono un Personal Computer e quanti lo possiedono sprovvisto di Modem, sono stati letteralmente bombardati da una quantità di informazioni su Internet a dir poco sorprendente, di cui soprattutto era possibile capire solo poco e, nella maggior parte dei casi, praticamente nulla. Trasmissioni televisioni, riviste, e persino cartelloni pubblicitari hanno fatto sfoggio di strani indirizzi, correlati con sigle letterali dal significato oscuro. Molti in pratica danno per scontato che tutto il mondo conosca alla perfezione quella che viene definita la madre di tutte le reti informatiche, Internet, non considerando che soprattutto in Italia (un paese sempre piuttosto indietro per quel che riguarda le novità informatiche) molte persone non hanno la minima idea di cosa si tratti.

La semplice definizione di Internet, più comunemente definito come la "rete informatica mondiale", non rende certo le cose più facili e comprensibili a tutti i profani dell'argomento e necessità di un ulteriore approfondimento. La parola generica "Internet" indica molto

Netscape - [Dragon Ball / Dragon Ball Z]
File Edit View Go Bookmarks Options Directory Help
Back Home Reload Open Print Find
Location: http://cent1.lancs.ac.uk/TB/dragonball.html

Dragon Ball and its successor Dragon Ball Z are both good fellas beat off baddie to save the world type of story

It was originally a manga (drawn by Akira Toriyamaa) of the same name. The manga was first shown on the weekly magazine **Shonen Jump** in Japan during the mid-80's.

Like many other successful manga, a TV series followed. After about 150 episodes. The Dragon Ball series stopped and a new series call Dragon Ball Z soon followed it. There are many reasons for this change, may be one of the strongest argument is the change of fighting styles.

The original Dragon Ball series was really fun to watch but may be Toriyama has ran out of idea. And as a result, Dragon Ball

In questo sito è possibile trovare informazioni sulla serie "DragonBall Z". Al suo interno sono contenute la storia del fumetto e immagini da scaricare.

Netscape - [The Ranma 1/2 Expanded Home Page]
File Edit View Go Bookmarks Options Directory Help
Back Home Reload Open Print Find
Location: http://www.coe.uncc.edu/~tecardwe/ranma.html

The Ranma 1/2 Expanded Home Page

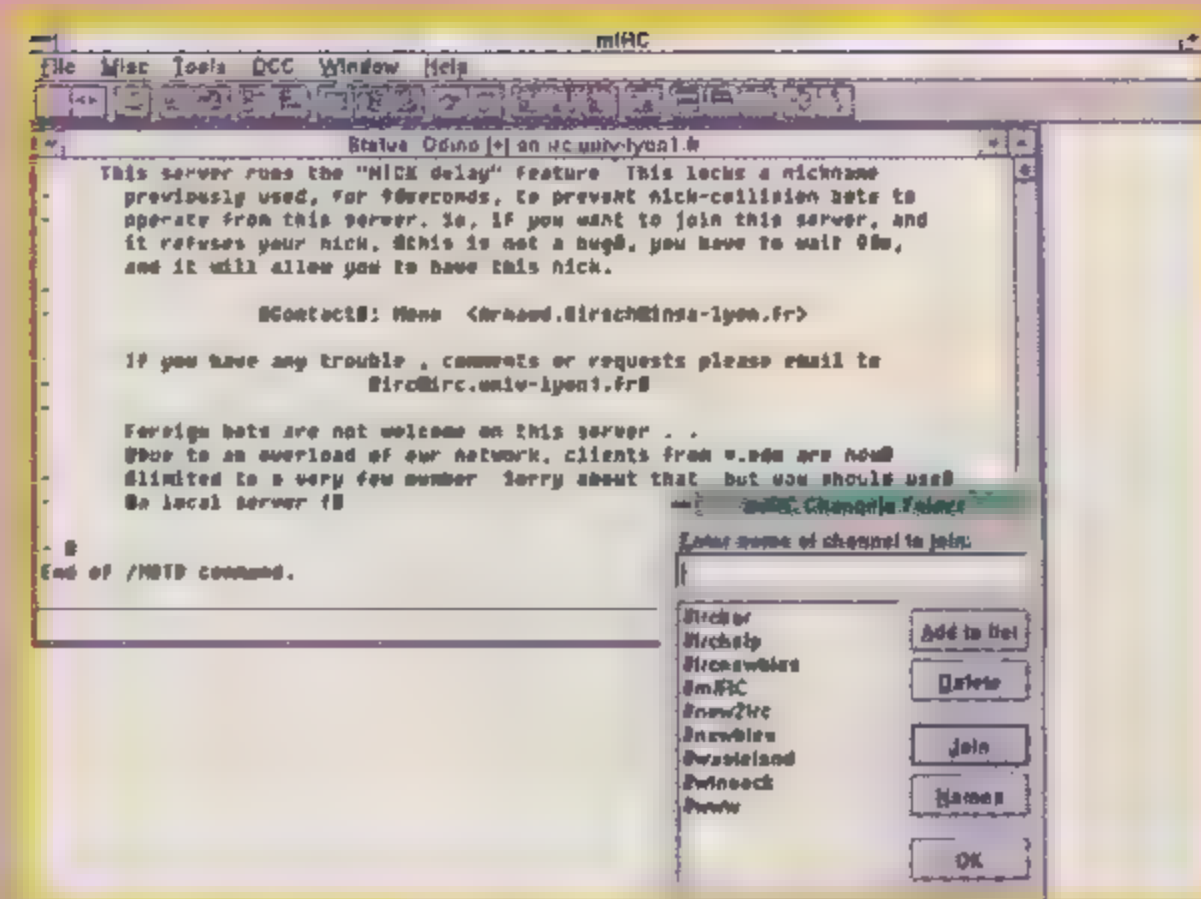
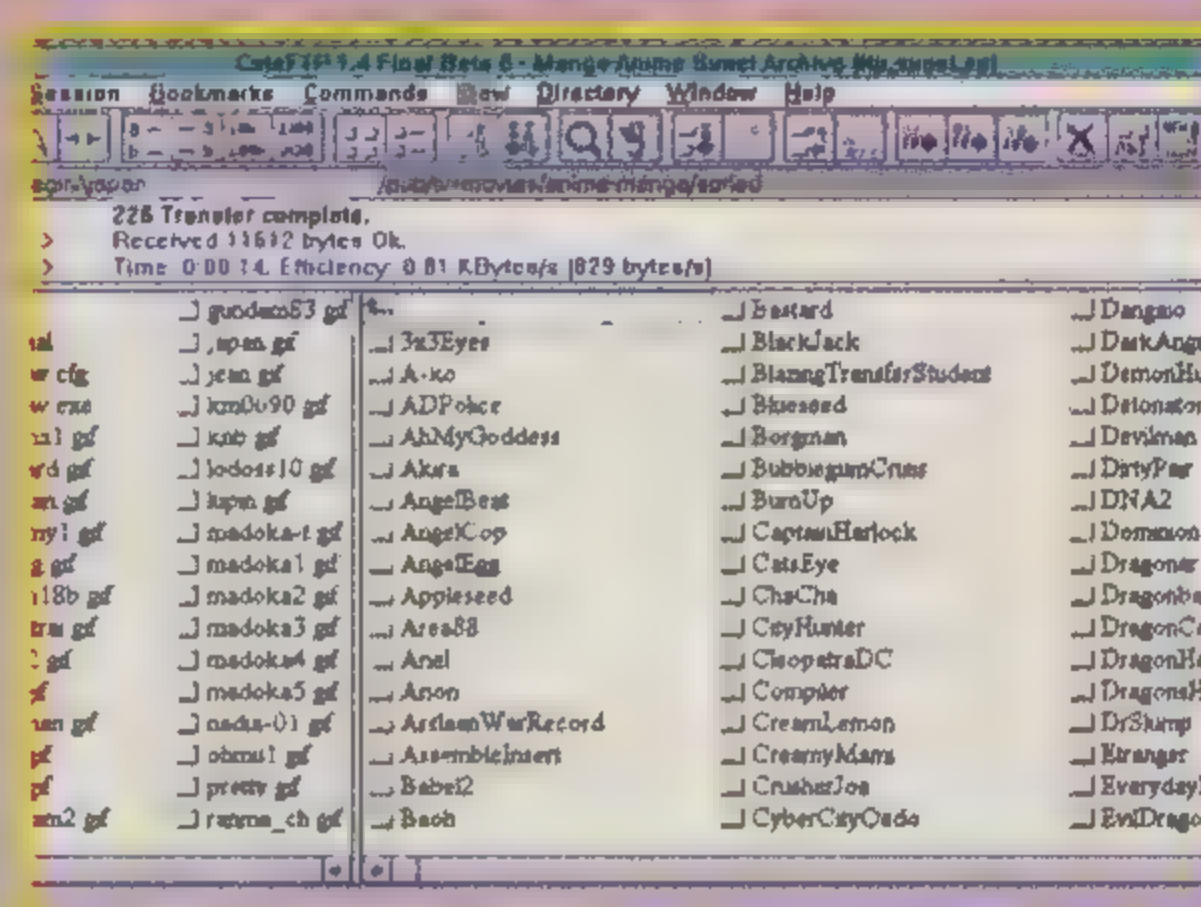
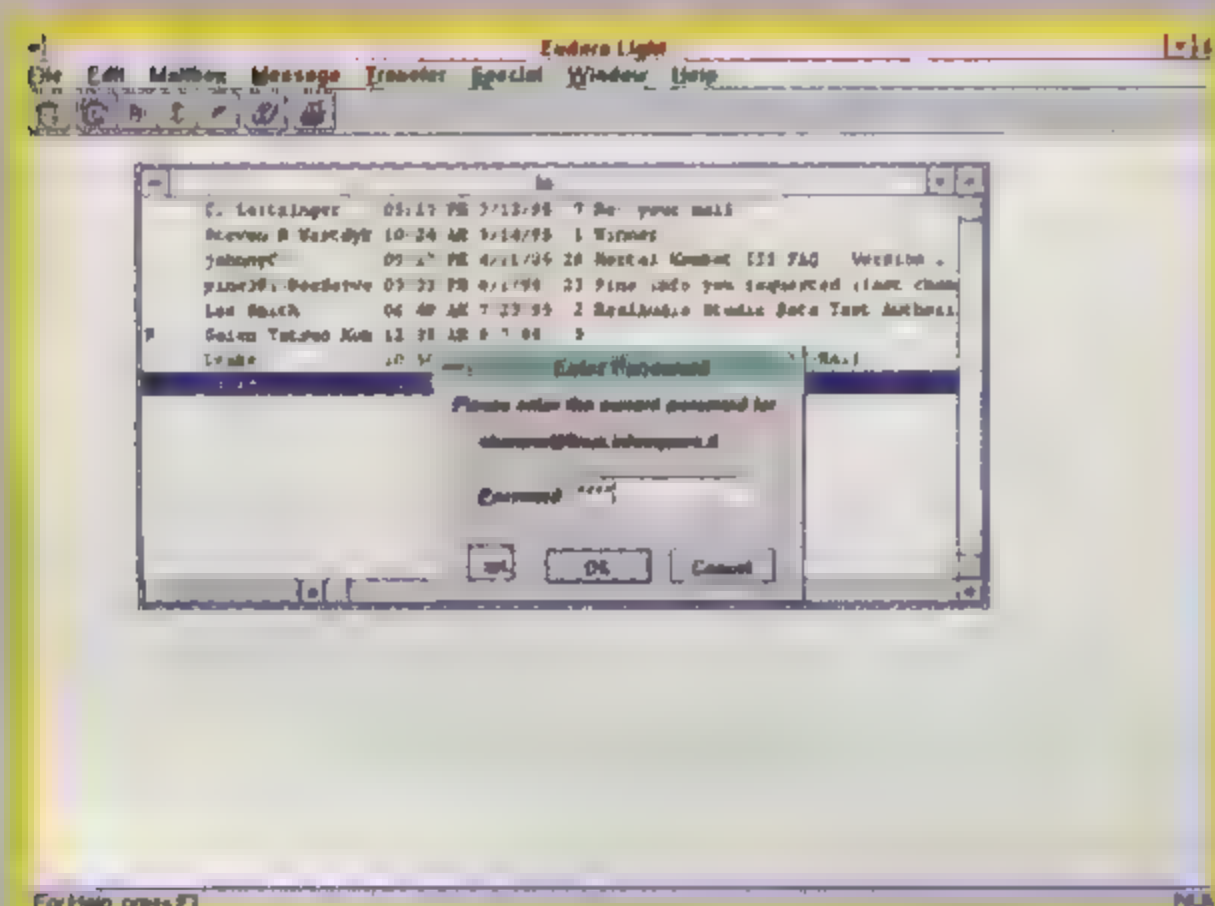
Copyright 1995:
Rumiko Takahashi, Shogakukan, Kitty, Fuji TV, Viz Communications

Maintained by:
Thomas E. Cardwell II (tecardwe@uncc.edu)

This Page IN SPANISH - Español

Se siete appassionati di Manga e Anime giapponesi, la rete offre una quantità spropositata di siti, in cui è possibile avere informazioni sui propri "eroi".

IL MODEM QUESTO SCONOSCIUTO

Un componente fondamentale per il collegamento a Internet è rappresentato da uno strumento chiamato Modem. Questo incredibile componente si incarica praticamente di aprire le porte della rete al nostro computer, mettendolo in collegamento diretto con le linee telefoniche, in modo da permettergli di ricevere e inviare dati. Esistono essenzialmente due tipi diversi di modem: quello interno e quello esterno che differiscono sia per quel che riguarda l'aspetto, sia per le modalità di collegamento al Personal Computer. Il Modem interno appare infatti come una scheda che va inserita direttamente sulla piastra madre del PC (praticamente il cuore centrale della macchina a cui è attaccata ogni cosa) e poi collegata alla linea telefonica tramite l'apposito cavetto; il Modem esterno si presenta invece come una specie di scatolotto (di varie dimensioni e di differenti colori) dotato di numerosi "led" luminosi (utili per verificare con uno sguardo l'operazione che il modem sta eseguendo), un interruttore per l'accensione e due differenti interfacce: una per la linea telefonica, identica a quello interno, e una chiamata presa seriale a cui va attaccato il cavo che collegherà il modem al computer per il passaggio dei dati. Naturalmente, oltre alle due categorie, esistono diversi modelli differenti per qualità e prezzo, ma soprattutto esistono modem che lavorano a diverse velocità. I due valori standard, rispettivamente il minimo accettabile per il collegamento e il massimo oggi raggiungibile, sono 14400 Baud e 28800 Baud (il Baud rappresenta l'unità di misura standard utilizzata per questa velocità): questi numeri influenzano notevolmente lo scorrere dei dati, i tempi di attesa e di conseguenza anche i costi della bolletta.

Per parlare con le persone in Internet il programma *Mirc* è l'ideale.

Per scaricare i file dai siti FTP potrete usare il *CuteFTP*.

***Eudora Light* è uno dei programmi che gestisce la posta Elettronica via SLIP.**

Se avete perso qualche puntata di "X-Files" potrete leggerne i riassunti in questo sito.

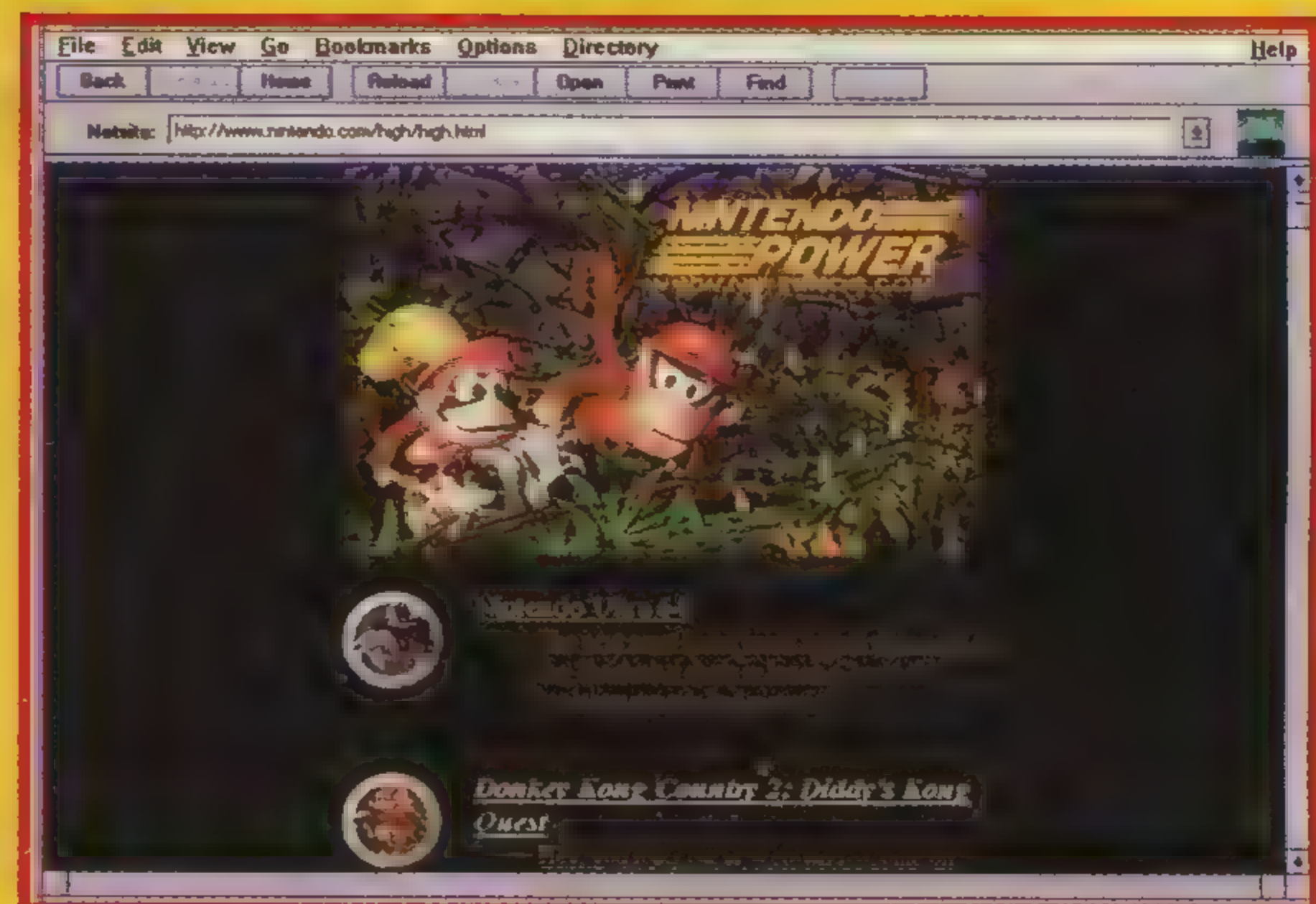
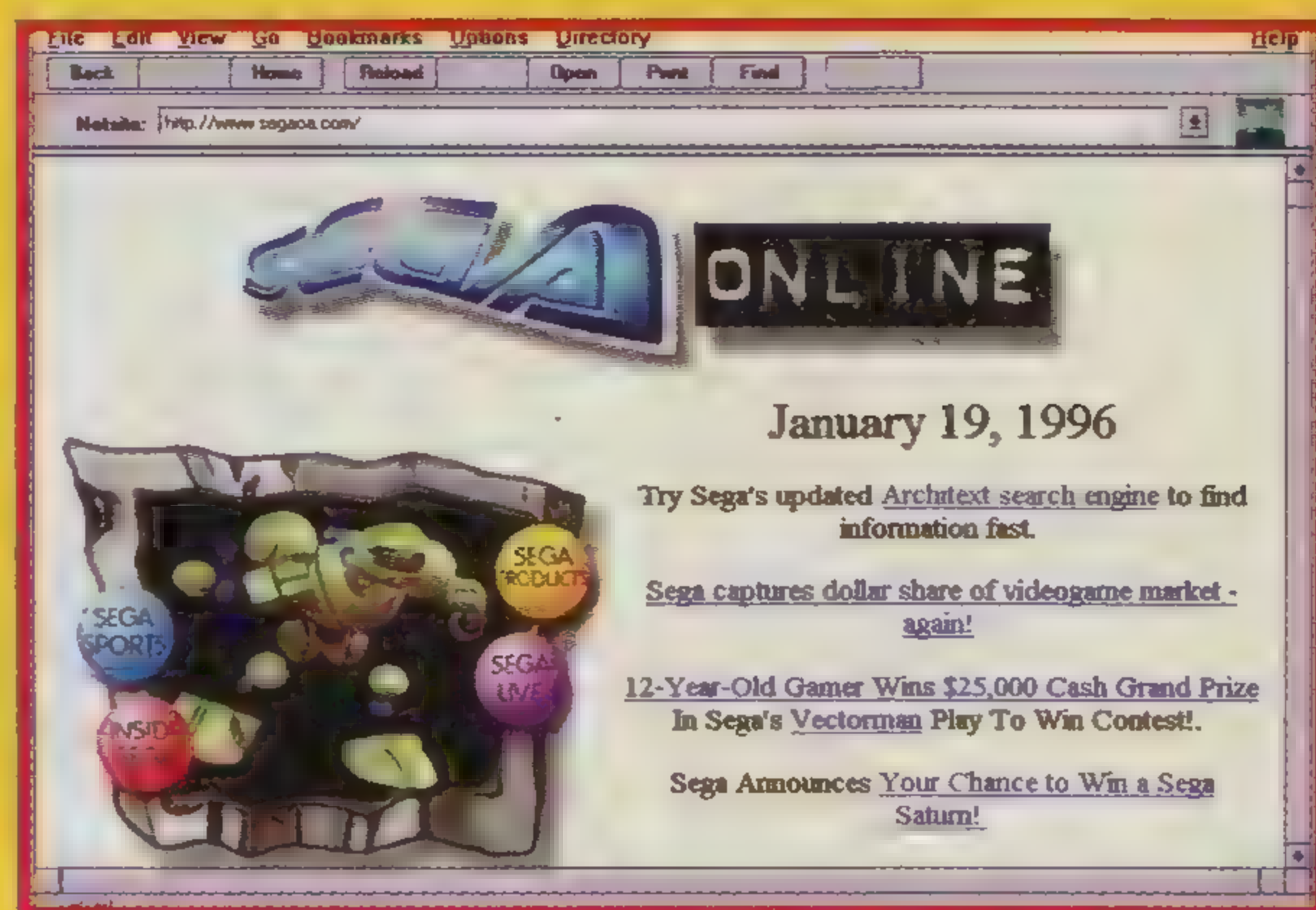
***Yahoo!* è uno dei Search Engine più utilizzati in Internet.**

semplicemente un nuovo metodo di comunicare informazioni nel mondo tramite le linee telefoniche e il computer. Internet non è infatti un luogo dalla precisa collocazione geografica o una società ben specifica, si tratta invece di una serie quasi innumerabile di computer diversi, collegati tutti tra di loro, senza un nucleo centrale e soprattutto senza un controllo preciso da parte di un determinato organismo. Lo scopo essenziale per cui un qualunque utente sfrutta questa immensa rete di collegamenti è essenzialmente uno: ottenere informazioni e scambiarle con altre persone di tutto il mondo. Attraverso Internet è infatti possibile reperire qualunque cosa che riguardi il mondo telematico: programmi (la cui natura, per normative che sono tuttora in sviluppo, deve essere assolutamente priva di Copyright), immagini di ogni genere, testi come libri o recensioni e curiosità di ogni tipo e molto altro ancora. In pratica ci troviamo di fronte a un nuovo sistema di comunicazione in tutto e per tutto, dalle potenzialità estremamente più ampie di qualunque altro Mass-Media oggi esistente.

Una volta chiarito quello che si potrebbe definire il "concetto" di Internet, la prima domanda che sorge spontanea è quali siano i requisiti e la metodologia per raggiungere questo gigantesco "Supermercato" di informazioni. La risposta al quesito dei requisiti è in realtà molto più semplice di quella della metodologia: per collegarsi da utente privato a Internet è infatti necessario possedere un computer, Macintosh o PC compatibile, con capacità medie (la configurazione ottimale per i PC si aggira intorno ai processori 486 ma può benissimo funzionare anche con macchine di potenza inferiore), dal momento che non è possibile individuare una vera e propria configurazione minima, la cui unica e più importante caratteristica deve essere l'attaccamento tramite uno strumento, denominato Modem, alla linea telefonica. Una volta ottenute queste

cose non è possibile collegarsi autonomamente ma è necessario rivolgersi a chi può dare l'accesso a Internet, in genere banche dati, dietro pagamento di una quota che varia a seconda del periodo di tempo in cui si vuole avere la connessione. Contattato dunque il "Provider", è poi obbligatorio procurarsi i programmi necessari per un primo collegamento tramite diverse vie (riviste specializzate, numeri verdi, acquisti in negozi specializzati), per poi ottenere, attraverso la stessa Internet, tutto il software necessario per gustarsi al meglio le possibilità offerte. Una volta ottenuto il tutto è finalmente possibile cominciare a navigare nella rete attraverso due sistemi essenziali: l'interfaccia testuale o quella grafica (in genere sfruttando quella che viene definita connessione SLIP). Mentre la prima consente l'acquisizione di informazioni esclusivamente tramite testi scritti (in genere il linguaggio usato è l'inglese), la seconda mette in contatto visivo l'utente con delle vere e proprie pagine elettroniche che è possibile sfogliare tramite un sistema molto semplice. Attraverso un programma definito genericamente Browser (i più diffusi sono Netscape e Mosaic) è infatti possibile visualizzare sul monitor del computer, inserendo il giusto indirizzo, queste pagine come miscele di testo e immagini (proprio come le pagine che state leggendo in questo momento), dotate però di zone "interattive", cioè di parole o immagini particolari su cui è possibile agire richiamando ulteriori pagine WWW. Immaginate per esempio di leggere un testo in cui viene citata un'opera letteraria famosa, con un sistema ipertestuale potete, premendo sul nome dell'opera in questione, accedere al testo

QUANDO SI MUOVONO I COLOSSI

Oltre che essere un "luogo" immenso dove reperire informazioni, Internet è anche un ottimo metodo per fare pubblicità. Molte aziende e società sfruttano le pagine di WWW per mostrare i loro prodotti e alcuni negozi in America lo utilizzano come veicolo per ricevere ordini di acquisto tramite carta di credito. A questa tendenza commerciale non sono sfuggite nemmeno le grandi Software House che utilizzano Internet per fornire a tutti gli utenti immagini e demo giocabili dei loro titoli di prossima uscita. La Nintendo e la Sega (di cui potete vedere le pagine WWW) hanno deciso di andare oltre e, convinti delle incredibili potenzialità di questo mezzo di comunicazione, hanno intenzione di sfruttarlo a fini ludici. In America sono già in progettazione delle sale giochi molto particolari che permetteranno ai visitatori di utilizzare Internet, pagando un forfait a tempo, per giocare con tutto il mondo o semplicemente per "veleggiare" a caccia di informazioni.

WORLD WIDE WORDS

Per entrare nel mondo di Internet è piuttosto essenziale conoscerne il linguaggio e i termini che vi circolano. Questa che vi forniamo non vuole assolutamente essere una guida definitiva, ma semplicemente lo stretto necessario da sapere per comprendere al meglio quello che si legge in queste pagine.

PROVIDER: per definizione il "provider" è colui che fornisce l'accesso a Internet agli utenti privati. Oltre a questo servizio può anche mettere a disposizione dello spazio da affittare nella rete di Internet.

BBS: (Bulletin Board System) con questo nome si indicano le cosiddette banche dati a cui in genere il privato si collega in linea diretta (chiamando cioè l'apposito numero di telefono con il modem). Al loro interno è possibile trovare file di ogni tipo, gente con cui parlare o giocare e, in genere, anche l'accesso a Internet. È anche possibile accedere alle BBS estere sfruttando la funzione TELNET di Internet.

E-MAIL (Electronic Mail): questo è il sistema che in Internet viene usato per scambiare i messaggi con gli utenti di tutto il mondo. Il funzionamento è molto semplice dal momento che ricorda molto la normale posta. Ogni utente è infatti dotato di un indirizzo che ne indica la "casella postale" a cui spedire i messaggi; questi vengono poi tranquillamente scaricati e letti.

FTP (File Transfer Protocol): questa sigla indica i siti che servono da archivio dati per i file. Al loro interno è possibile trovare praticamente ogni cosa: immagini, suoni, programmi, o demo di giochi di prossima uscita.

HTTP (Hyper Text Transfer Protocol): i siti di questo tipo rappresentano praticamente il cuore di Internet: al loro interno si trovano infatti le pagine che contengono informazioni grafiche e testuali dotate di zone "attive". Queste zone sono parole o immagini che, se richiamate, conducono a una seconda pagina che ha per tema l'argomento selezionato.

IRC (Inter Relay Chat): con questa sigla vengono indicati i server tramite cui è possibile parlare con le persone di tutto il mondo. Ogni server IRC permette l'accesso a diversi canali che si occupano di argomenti diversi (in pratica diventano i temi della discussione). Tramite IRC è anche possibile scambiare i file direttamente con altri utenti privati.

SERVER: questo nome indica i computer (in genere macchine molto potenti) collegati direttamente con Internet. Attraverso i server vengono "smistati" i dati per gli utenti privati e al loro interno sono generalmente contenute le pagine di WWW (World Wide Web) e i file dei siti FTP.

SLIP: con questo termine viene caratterizzata la connessione a Internet che permette di visualizzare la grafica delle pagine di WWW. Il sistema operativo standard che viene usato per questa connessione (su PC) è Windows, ma ne esistono molti altri anche se diffusi in maniera minore.

BROWSER: questo è il nome di tutti i programmi che consentono la visualizzazione delle pagine di WWW sul monitor. Le versioni più recenti di questi programmi consentono anche la creazione di un "Bookmarks", cioè di una agendina degli indirizzi con cui è possibile accedere velocemente alle pagine che più ci interessano.

Molti utenti privati gestiscono siti che si occupano di recensioni di giochi, sia per console, sia per Personal Computer.

Se siete interessati alle recensioni dei film, questo sito è quello che fa per voi.

Anche Magic, il gioco di carte della WOTC, ha il proprio sito ufficiale.

Il sito ufficiale della NBA consente di aggiornarsi sul campionato.

della stessa dove sono presenti ulteriori richiami per raggiungerne altri, tutto come in una catena senza fine.
Naturalmente esistono all'interno della World Wide Web, la rete nel vero senso della parola, delle pagine (in genere le prime a cui è possibile accedere) che funzionano da indici per tutte le altre, tramite particolari programmi definiti Search Engine. In questo modo è possibile ricercare le pagine dedicate a uno specifico argomento, oppure fare riferimento a particolari indici di categoria come Musica, Sport, Politica, Economia e simili. Per quanto la WWW sia la "forma" più utilizzata di Internet, ne esistono anche altre: è possibile per esempio parlare con persone di tutto il mondo attraverso i canali di IRC, scegliendo in precedenza l'argomento preferito, oppure prelevare file da archivi appositamente predisposti tramite FTP; le possibilità sono praticamente infinite e se ora si sta profilando la possibilità di parlare, tramite un microfono, con persone all'altro capo del mondo al prezzo di una telefonata urbana, solo il tempo potrà dire cosa ci riserva il futuro.
Per concludere degnamente il discorso è però necessario parlare anche di quanto costa in termini monetari il collegamento a Internet: al di là delle spese relative al computer, al modem e ai programmi (strettamente dipendenti dalle esigenze dell'utente), il prezzo della connessione si divide praticamente in due aspetti, la spesa per l'abbonamento e il costo della bolletta telefonica. Il primo si aggira intorno alle duecento, trecentomila lire per un anno (con interfaccia grafica), mentre il secondo si limita al costo della telefonata fino alla sede del provider (in caso di chiamata urbana il prezzo di un'ora di connessione dopo le dieci di sera, secondo le vecchie tariffe, è intorno alle millequattrocentolire), dal momento che la presenza di diversi nodi Internet nelle maggiori città consente l'invio e la ricezione dei dati in maniera indiretta. È innegabile però che l'uso di Internet faccia levitare notevolmente l'importo delle bollette bimestrali, ma, se le potenzialità di questo nuovo sistema di comunicazione verranno sfruttate come dovuto (e i più recenti movimenti dei pezzi grossi del settore lo dimostrano), sarà un carico che tutti prima o poi saranno ben lieti di sostenere.

• Air

INFOSQUARE BBS

Tutta la redazione di Game Power utilizza, per collegarsi, i servizi di Infosquare BBS che offre quattro diverse possibilità di abbonamento: mensile, trimestrale, semestrale e annuale. Infosquare BBS offre:
• Servizi di banca dati professionale (archivi file, posta elettronica, forum, fax, database, chat e teleconferenze)
• Accesso da 58 città italiane tramite la rete SPRINT
• Accesso INTERNET testuale o grafico con connessione SLIP/PPP
• 24 CD-ROM in linea
• Giochi multiutente on-line (*Doom*, *Descent*, *Warcraft* e altri con possibilità di gioco fino a quattro persone)
• Telegaming GEnie (per giocare con il resto del mondo!)
Per informazioni telefonare al numero verde:
167/013936
Oppure per collegarsi via modem:
02/8375441 (14.4K)
02/8321073 (28.8K)
02/89410071 (ISDN)
E-Mail: info@linux.infosquare.it
Telnet: bbs.infosquare.it
WWW:
http://www.infosquare.it

Su *Mortal Kombat 3* esistono un numero veramente spropositato di siti: questo per esempio è dedicato alle mosse e ai codici segreti della versione *Ultimate*.

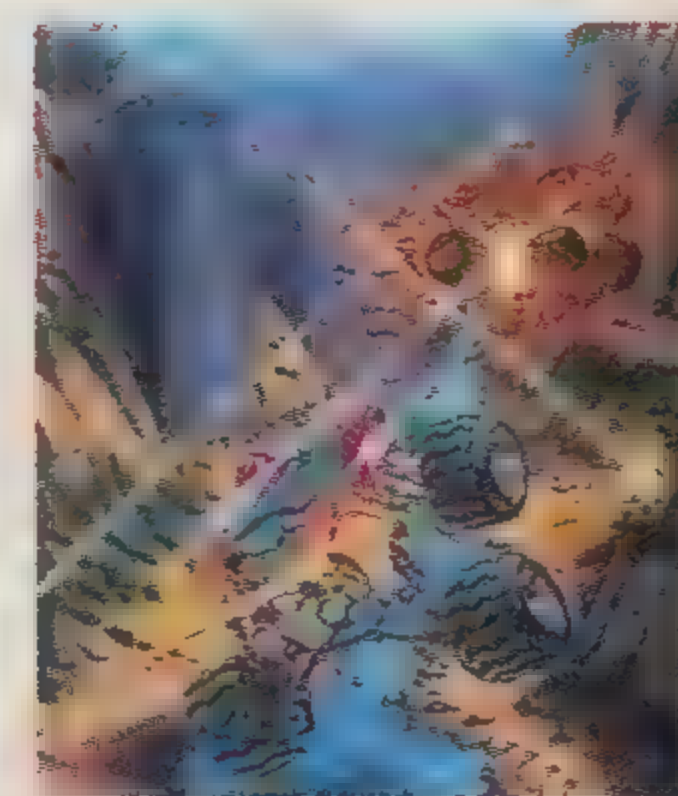
Tutti i giochi più famosi hanno in Internet un trattamento "privilegiato": per esempio molti sono i siti dedicati a *Killer Instinct*, il picchiaduro della RARE.

4x4 + anarchy = canyon shredding kill fest.

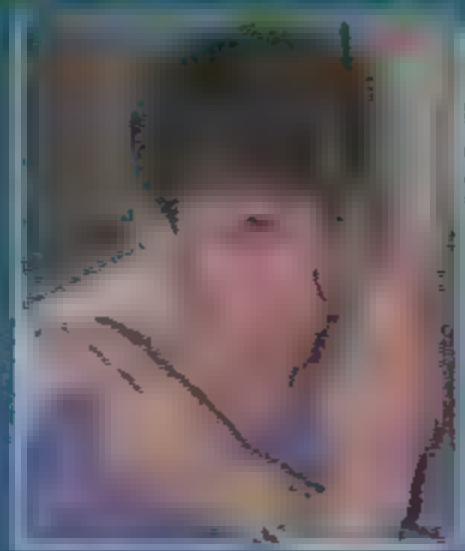
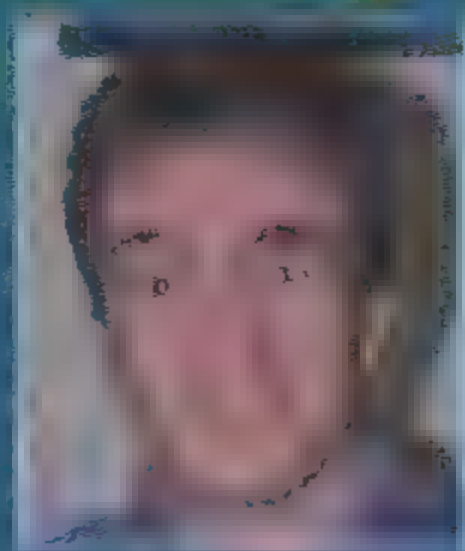
Preparati al peggior combattimento su strada che esista!
Guida brutali 4x4 su insidiosissime superfici aliene avendo a tua disposizione un arsenale micidiale.
Corri sui terreni a 32 bit più impegnativi della galassia provando 26 livelli diversi.
Fai attenzione: la competizione potrebbe essere devastante.

Disponibile su Playstation e Saturn

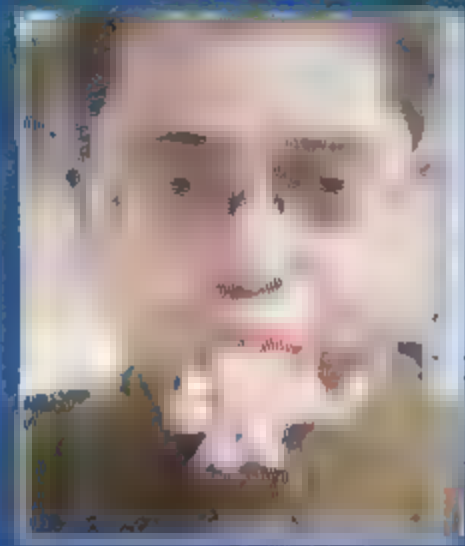
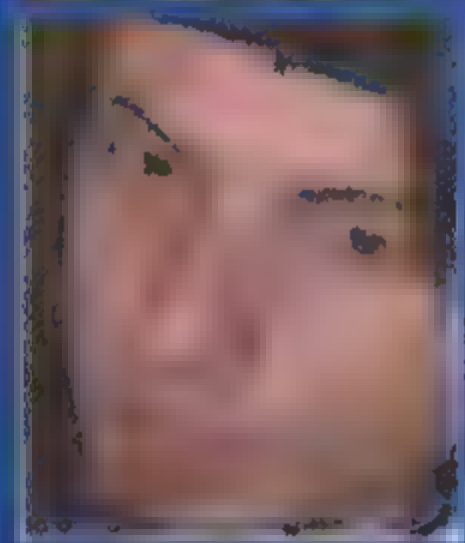
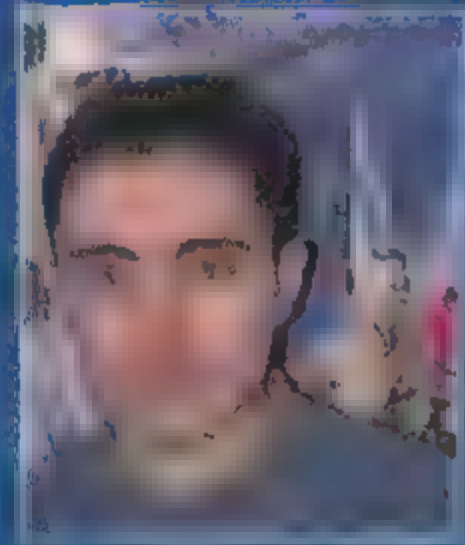
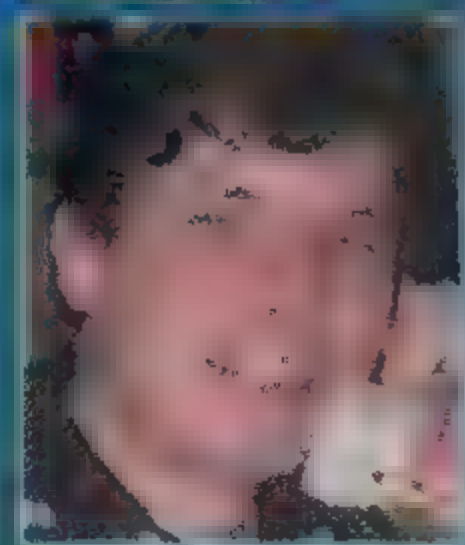
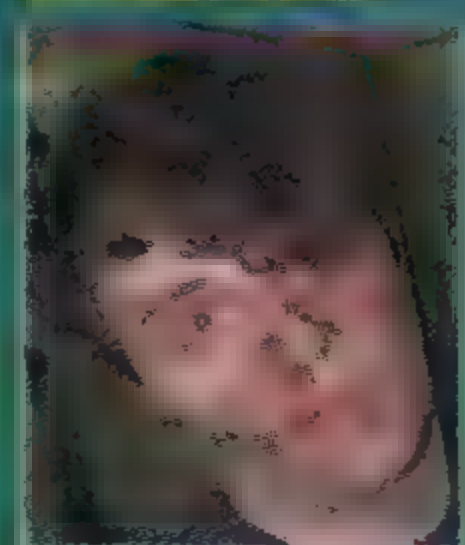
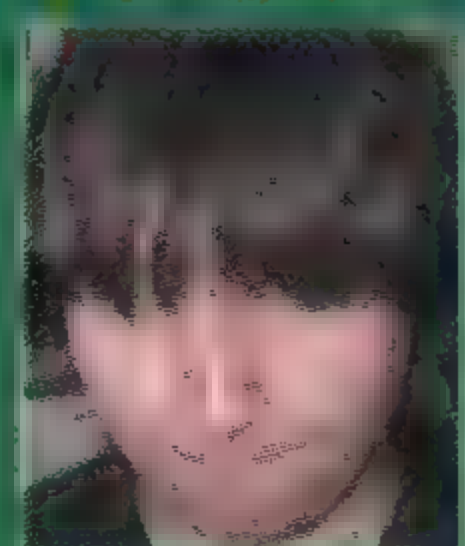
DISTRIBUITO DA BMG INTERACTIVE

CRYSTAL DYNAMICS

PROVE

VOLA AL CINEMA!

Il cinema è uno dei passatempi preferiti dai nostri incauti redattori, ma qual è il film che si porterebbero su un'isola deserta? Con un videoregistratore, naturalmente!

DUPONT
Ace Ventura. Uno dei personaggi più simili al nostro francese. Soprattutto per la strana parlata che li accomuna.

PRINCE
Braveheart - Cuore Impavido. Prince passerebbe giornate intere correndo sulla spiaggia gridando "Wallace!!!"

AIR
Aliens - Scontro Finale. Per continuare ad avere compassione di quelle povere creature uccise dai marines spaziali.

RANDOM
L'Armata delle Tenebre. Uno dei tanti capolavori di Sam Raimi. Probabilmente il più divertente, per evitare di morire di noia.

TRUST
Frankenstein Jr. Per Trust la cura migliore contro la depressione è il capolavoro in bianco e nero di Mel Brooks

APECAR
Harold & Maude. Apecar rivede in questo film la storia d'amore che sta vivendo con una cialtrona ottuagenaria.

GEARLOOSE
Fantozzi. Il nostro Gearloose prova simpatia per il povero bistrattato ragionier Ugo. Come dargli torto.

PADDY
Pacco, doppio-pacco & contropaccotto. Un film in cui Paddy si vede come davanti a uno specchio.

MADOC
Tootsie. Per Madoc è un film in grado di risvegliare la parte femminile che vive in lui.

VORDAK
Shining. Perché Vordak lo ritiene una commedia brillante e spensierata, ideale per una serata solitaria.

PENTOTHAL
Arancia Meccanica. Non c'è niente di meglio per rilassarsi al tramonto su una spiaggia deserta, dice Pentothal.

ORWELL 2000
Fahrenheit 451. Un film ispirato da un racconto del suo idolo. Per di più Orwell 2000 non sa leggere, meglio di così!

SONOINLUTTO

Casa: DI PRODUZIONE
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SEQUEL
Livelli di difficoltà: 10

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

In questo riquadro, che non è presente in tutte le recensioni, aggiungiamo un secondo giudizio da parte di un recensore che non ha scritto il testo principale, un modo veloce per avere un'opinione diversa. A volte queste opinioni saranno simili, altre volte lo saranno meno. Può essere utile avere un'idea da parte di qualcuno che non è particolarmente appassionato a un genere, e che può giudicarlo in maniera più critica.

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 8

STREET FIGHTER ZERO

POWER GAME

Non si può negare che "mamma" Capcom abbia con il tempo abituato tutti gli amanti dei picchiaduro sin troppo bene. Ogni qualvolta viene annunciato un titolo di questo genere le attese di tutti vengono sempre portate all'estremo, in quanto tutti credono che il nuovo beat'em up Capcom sarà migliore del precedente. Questo discorso è naturalmente molto più valido quando si parla della serie di *Street Fighter,* che ha visto l'uscita di ben sei versioni ufficiali differenti: ogni titolo ha apportato al precedente una quantità variabile di modifiche (personaggi nuovi, mosse aggiuntive, supercombo, ecc.) che non sempre, però, sono bastate a giustificarne la commercializzazione. Ora, a poco più di un anno dall'uscita di *Super Street Fighter 2 Turbo*, che a detta di tutti si presenta come la migliore versione della serie, la Capcom ha finalmente deciso di abbandonare il fantomatico "Due", non per passare finalmente al terzo capitolo della saga, ma per creare un "prequel", cioè un episodio che si col-

Come nei precedenti episodi Ken possiede lo Shoryuken migliore.

Per accedere alla Dramatic Battle dovrete finire il gioco almeno a livello 6.

CHUN LI
La più famosa donna nell'universo dei picchiaduro fa la sua apparizione con una tenuta piuttosto ginnica. Appartiene a un corpo di polizia speciale a cui era a capo suo padre, morto per mano del crudele M. Bison (Vega).

Dopo essere stato allievo di Sagat è ora convinto di aver superato il suo maestro. Partecipa infatti a questo torneo con il solo e unico scopo di eliminarlo, approfittando delle ferite che ha subito dopo lo scontro con Ryu.

BIRDIE
Originario del primo Street Fighter è una sorta di punk/teppista inglese che ama pettinarsi i suoi capelli con un coltello. Il suo unico scopo nella vita è la ricerca di denaro e gloria e per ottenerli usa l'unico modo che conosce: la forza bruta.

Una delle tre Super Combo di Gouki è una bolla multipla che assomiglia a quella di Ryu, anche se può infliggere un maggior numero di colpi.

Lo "Zero Counter", vera novità del gioco, vi permette di parare un colpo e restituirlo "gratuitamente".

RYU

Rappresenta un po' il testimonial di tutta la serie.
Al tempo del primo torneo sconfisse Sagat, infliggendogli la profonda cicatrice che attraversa il suo petto. Allievo di Gouken è sempre in cerca di nuove sfide per migliorare le sue capacità.

loca, a livello temporale, dopo *Street Fighter* e qualche anno prima di *SF2*. Dei dieci personaggi selezionabili, infatti, solo quattro sono "sopravvissuti" da *SF2*, altri quattro sono stati importati dal primo episodio e dal beat'em up a scorrimento *Final Fight* e infine gli ultimi due sono totalmente "Ex-novo" (anche se chi ha giocato con Guile ricorderà perfettamente il nome di Charlie). Naturalmente le novità del gioco non si fermano qui ma pescano a piene mani da tutte le produzioni Capcom: in *Street Fighter Zero* (o *Alpha*, come è stato chiamato il coin-op qui in occidente) è stato infatti implementato sia il sistema di parata in volo, sia la possibilità di utilizzare la parata automatica. Non manca poi la presenza di un'ulteriore barra di energia che indica la forza "spirituale" dei combattenti, utile per eseguire le letali

hks lid shfiksh fdlkha fkhd alnflah dfkah fasdh lksah f hfd

ROSE

Personaggio femminile molto misterioso, si sta cimentando in una furiosa caccia a M. Bison. Grazie ai suoi "Soul Power" è infatti sicura di poterlo sconfiggere. Purtroppo però sono ignote a tutti sia le motivazioni che la spingono, sia la reale fonte dei suoi poteri.

Per quanto una super eseguita a level 3 faccia molto male, infligge meno danni di tre super a level 1.

NASH

Il nome di questo personaggio è stato occidentalizzato in Charlie che, come molti di voi sapranno, è l'amico di Guile ucciso da M. Bison in combattimento. Praticamente sopperisce alla mancanza del succitato Guile, conservandone tutte le mosse.

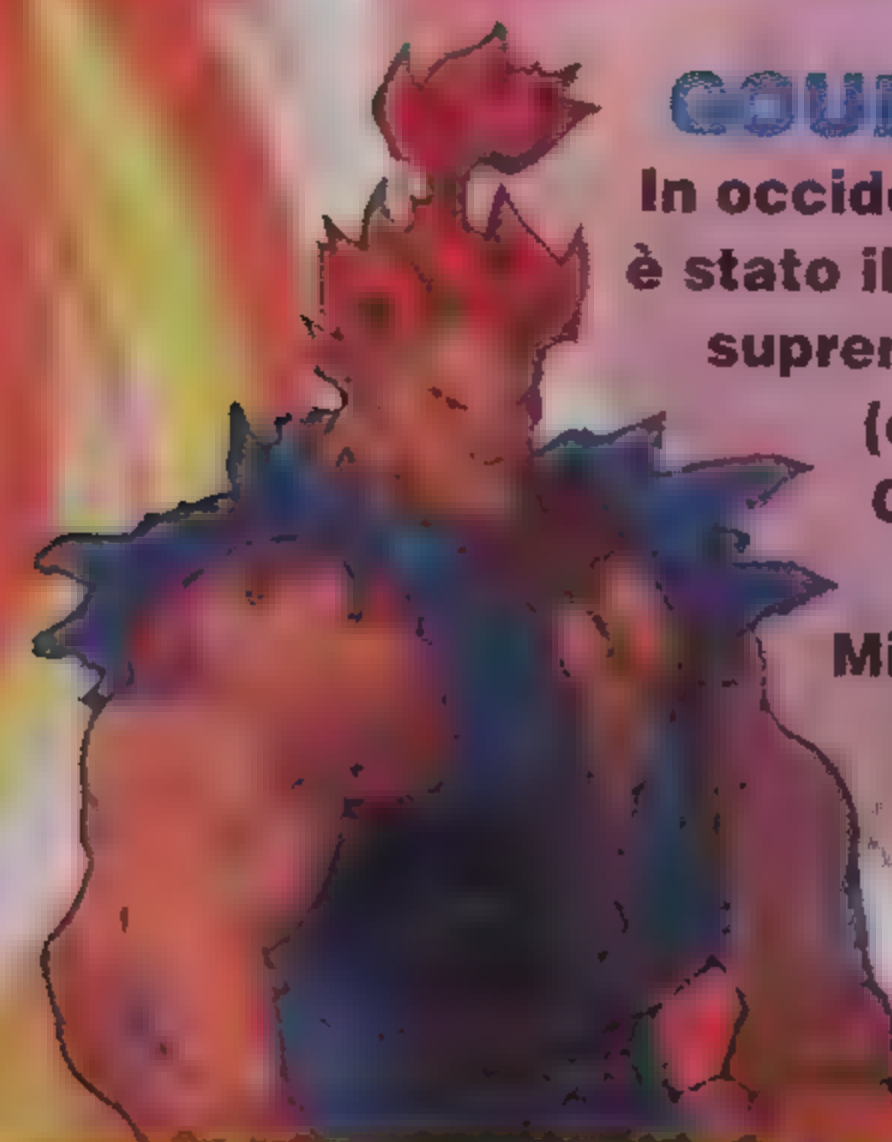
Nash (Charlie) possiede praticamente le stesse mosse di Guile

KEN

È il secondo allievo di Gouken: meno "pacato" del suo collega Ryu è una vera e propria testa calda. Combatte esclusivamente per la gloria e la sua abilità nella famosa tecnica del "Pugno del Drago" lo rendono un lottatore molto coriaceo.

Super Combo (mosse in grado di infliggere un elevato ammontare di danni) e le nuove "Zero Counter". Queste mosse speciali sono in effetti la vera novità del gioco in quanto permettono di controbattere un qualsiasi attacco che non sia effettuato tramite bolle di energia, con una veloce risposta da cui è impossibile salvarsi (esattamente la stessa cosa che avveniva con la parata-presa di Geese Howard in *Fatal Fury Special*). In quest'ultima apparizione degli eroi di *Street Fighter* è poi molto importante sottolineare il ruolo fondamentale che ricopre la trama, perfettamente collegata agli avvenimenti che si "verificheranno" in *SF2*: Ogni qualvolta affronterete il torneo con un personaggio differente, cambierà anche l'ultimo avversario che dovrete sconfiggere secondo appunto le "rivalità" di ogni singolo lottatore (per esempio Ryu combatterà contro Sagat, Charlie contro M. Bison, Guy contro Sodom e così via). Nel puro stile Capcom di questi ultimi anni non mancano poi i personaggi segreti (ben tre in questo episodio) e qualche piccola interessante

UNA SUPER A LIVELLO 2 AL TAVOLO 5!

Molto similmente a ciò che accadeva in X-Men: Children of the Atom ogni lottatore è dotato di una barra di energia "spirituale" che si carica durante il combattimento divisa in tre livelli. Già dal livello 1 di potenza potrete però eseguire una delle supermosse possedute dal vostro personaggio. Se avrete però pazienza potrete incrementare la potenza del vostro colpo premendo più tasti contemporaneamente (due pulsanti per eseguire la mossa a livello due e così via). La vostra energia spirituale vi sarà anche utile per eseguire lo "Zero Counter" che consuma un solo livello di potenza: una mossa in grado di controbattere un colpo parato senza possibilità di difesa da parte dell'avversario.

GOUKI

In occidente chiamato Akuma, è stato il secondo allievo del supremo maestro Gouten (colui che insegnò a Gouken) e responsabile della sua morte. Misterioso e potentissimo prende il nome dalla sua malvagità (Gouki vuole appunto dire "Grande Demone").

Adon è tornato direttamente dal primo Street Fighter, purtroppo non ha mantenuto la forza che [illegible]izzava.

La più grande capacità di Rose risiede nella caratteristica di respingere le bolle o di assorbirne l'energia spirituale

PERSONAGGI SEGRETI A GO-GO!

Quanti di voi vorranno dilettarsi a controllare i tre personaggi segreti del gioco dovranno fare attenzione al fatto che i cheat codes del coin-op non funzionano sulla versione PSX. Eccovi comunque i codici giusti aggiornati e corretti.

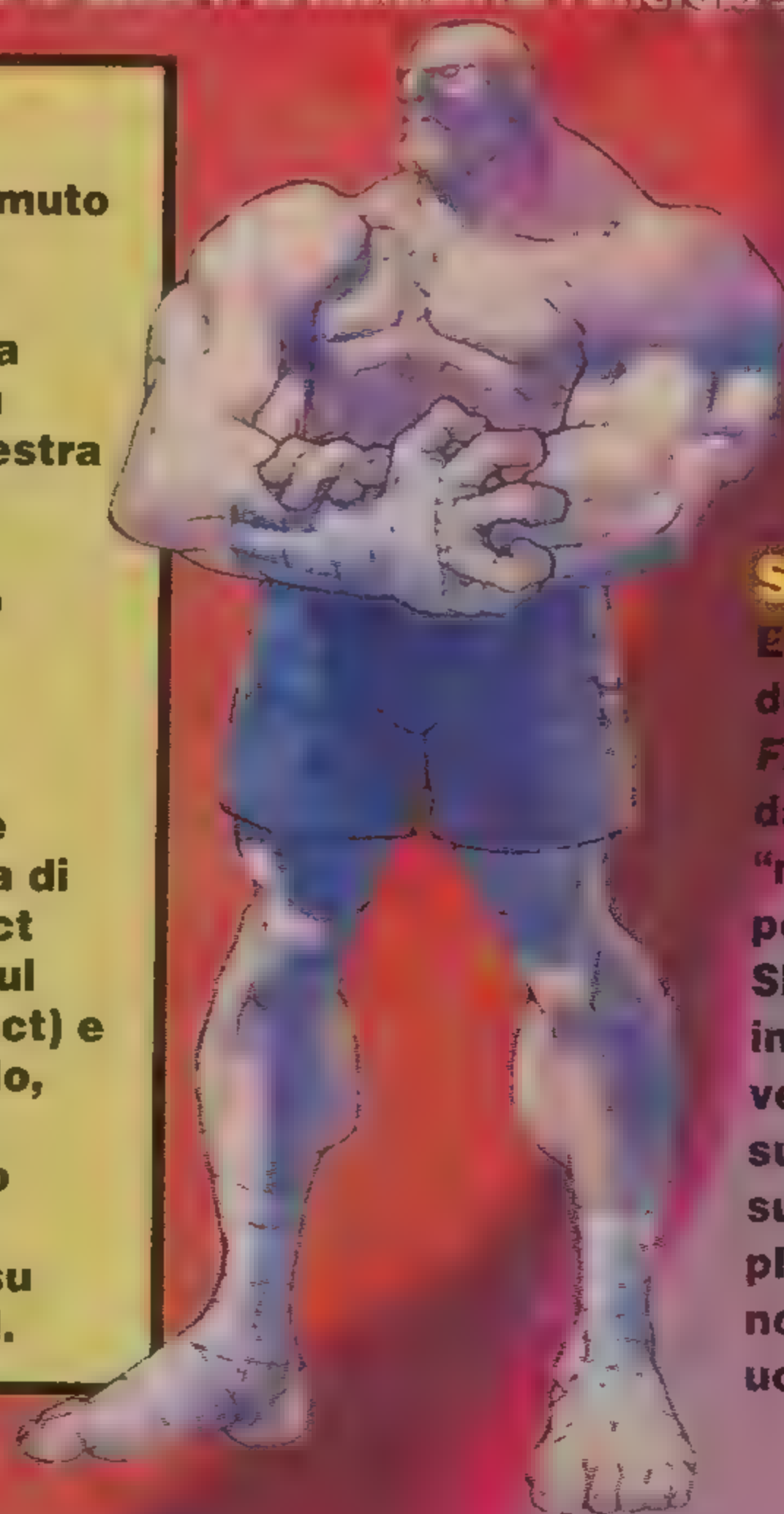
BISON

Nel select screen tenete premuto L2 e andate sul "?" (Random Select). Mettete due volte a sinistra, due volte giù, ancora sinistra e infine due volte giù (invertite la sinistra con la destra per il joypad 2); premete poi quadrato+triangolo oppure croce+cerchio per il secondo colore.

AKUMA

Nel select screen tenete premuto L2 e andate sul "?" (Random Select). Premete tre volte a sinistra (a destra per il joypad 2) e tre volte giù; premete poi quadrato+triangolo oppure croce+cerchio per il secondo colore.

DAN

Premete e tenete premuto L2 prima di accedere al select screen. Andate sul "?" (Random select) e premete: triangolo, quadrato, croce, cerchio, triangolo (rapidamente); il codice funziona su entrambi i joypad.

SAGAT

Era il boss finale del primo *Street Fighter*, sconfitto da Ryu e "marchiato" sul petto dal suo Shoryuken. È ora in cerca di vendetta verso il suo rivale e la sua ira non sarà placata finché non l'avrà ucciso.

EROI A CONFRONTO

Seguendo la consuetudine inaugurata con *Super Street Fighter* l'introduzione del gioco è altamente spettacolare nel confronto tra Ryu e Ken.

...1 ...2 e 3

GUY
Tutti gli appassionati dei beat'em up a scorrimento ricorderanno questo personaggio come uno dei tre protagonisti di Final Fight. Totalmente sprovvisto di attacchi a distanza può però contare su agilità e velocità fuori dal comune.

Vega nella Dramatic Battle è in seri problemi contro Ryu e Ken.

SODOM
Dopo la sconfitta subita in Final Fight (era il boss che compariva alla fine del secondo livello) è più che mai deciso a ricomporre la "Mad Gear Gang" a cui apparteneva ed è per questo in cerca di ottimi combattenti.

opzione nascosta come la possibilità di giocare in due, controllando Ryu e Ken, contro M. Bison controllato dal computer. Tutto questo è naturalmente ciò che troverete sia nel coin-op originale, sia nella perfetta conversione per PlayStation che ne riproduce perfettamente ogni singolo particolare, dalla velocità, alle animazioni; il tutto al semplice prezzo di brevi caricamenti tra un incontro e l'altro (anche se a voler essere pignoli in *X-Men* per Saturn le attese erano minori). Gli unici difetti che questo bel titolo presenta sono essenzialmente gli stessi che si potevano riscontrare nella versione da Bar, primo tra tutti la povertà dei fondali (scarsamente animati e con pochi colori) che entra in netto contrasto con la realizzazione "fumettosa", alla *Dark Stalker*, dei lottatori. Se, insomma, stavate cercando un picchiaduro bidimensionale sulla PlayStation sicuramente avete trovato quello che fa per voi, se invece vi aspettavate l'apparizione del "Capolavoro" ad opera della Capcom, potreste rimanere un po' con l'amaro in bocca di fronte a un titolo che non mantiene al massimo lo stesso feeling della serie originale.

• *Air*

Si ringrazia You Too (TO)

STREET FIGHTER ZERO

È facile immaginare quanto scalpore desterà il voto qui a lato. Il fatto che meriti un "semplice" 90 (un punto in meno di *X-Men* per Saturn come sanno coloro che hanno letto lo scorso numero di Gippi), valutazione "sottomedia" rispetto agli altri titoli della saga, non dipende assolutamente dalla perfetta conversione che è stata effettuata su PlayStation. Il problema sta nella realizzazione dell'originale, che al tempo della sua uscita destò pareri piuttosto contrastanti: la mediocre realizzazione dei fondali e la grafica più "fumettosa" rispetto agli altri episodi ha fatto storcere il naso a più di un appassionato. Questo non vuol dire che *SFZero* sia un titolo da evitare, anzi è una scelta quasi obbligata per gli amanti del genere: possiede quell'immediatezza, quella giocabilità e quella carica di varietà e divertimento di tutti i suoi predecessori, aggiunti a una serie di accattivanti novità. Semplicemente non "cattura" tutti i giocatori allo stesso modo degli altri suoi confratelli, ma questo, si sa, è solo una questione di gusti.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (9/10)
Niente da dire! appartiene alla serie di picchiaduro più giocabili della storia e si vede!

GRAFICA (7/10)
L'ottima impressione che danno i personaggi "fumettosi" viene notevolmente sminuita dalla pessima realizzazione dei fondali

SFIDA (8/10)
Non è certo il più difficile della serie ma la buona varietà dei personaggi e le classiche sfide con gli amici vi garantiranno mesi di divertimento

SONORO (9/10)
Belle come al solito le musiche, eccellenti gli effetti sonori e le voci dei personaggi

PSX **90**

SOTTO CONTROLLO

Casa: TAKARA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 8

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

POWER GAME

Dando una rapida occhiata all'andamento del mercato videoludico in questi ultimi tempi si può trarre una semplice, quanto fondamentale, conclusione: la nuova corrente dei titoli realizzati sfruttando la tecnica poligonale sta crescendo in maniera esponenziale, sovvertendo non solo la parte squisitamente grafica ma anche quella, ben più importante, della qualità in generale. Un esempio lampante, che può servire a chiarificare questo discorso, è senz'altro quello dei sequel, ovvero tutti quei giochi che a distanza di un certo periodo di tempo si ripresentano al pubblico con un numero o una sigla prima o dopo il titolo, che indica (perlomeno nelle intenzioni) un'evoluzione tecnica e un generale miglioramento rispetto alla precedente "versione" del prodotto. Ebbene, se nel caso dei giochi realizzati tradizionalmente questo passo avanti obbligato spesso si risolveva in poco o addirittura niente, bisogna invece dire che i titoli della nuova generazione, se così si possono chiamare, ci hanno da subito abituati a vere e proprie rivoluzioni grafiche davvero stupefacenti...
In questo senso i casi del bellissimo *Virtua Fighter 2* o dell'eccellente *Ridge Racer Revolution* parlano da soli, specialmente nel primo dove il confronto con *VF1* ha lasciato a bocca aperta ben più di una persona. Date queste premesse quindi, cosa ci si poteva aspettare dal secondo episodio di *ToShinDen*, che ai tempi del suo lancio si impose come il miglior picchiaduro poligonale in assoluto e che occupa ancora un posto di rispetto nel panorama dei nuovi beat'em up? Molto semplicemente un altro grande gioco, dotato di una grafica strabiliante, una velocità ben superiore a quella del suo predecessore e per quanto possibile un certo miglioramento anche dal punto di vista della giocabilità, già grandiosa anche nella prima occasione. Quello che in sostanza salta all'occhio in *ToShinDen 2*, oltre a un paio di personaggi nuovi (la piccola ma terribile Tracy e il buffissimo Chaos) e altrettanti boss finali, l'angelica Uranus (una candida creatura alata tanto forte quanto leggiadra) e la temibile Master (altro grazioso esemplare femminile che si muove a quindici centimetri dal

DUKE

DUKE B. RAMBERT
Altezza: 190 cm
Peso: 66 kg
Età: 30 anni
Gruppo sanguigno: A
Nazione: Francia
Supermossa: X + cerchio + triangolo + quadrato
Attacco critico: diagonale giù a sinistra, giù, diagonale giù a destra, destra, sinistra, triangolo

RUNGO

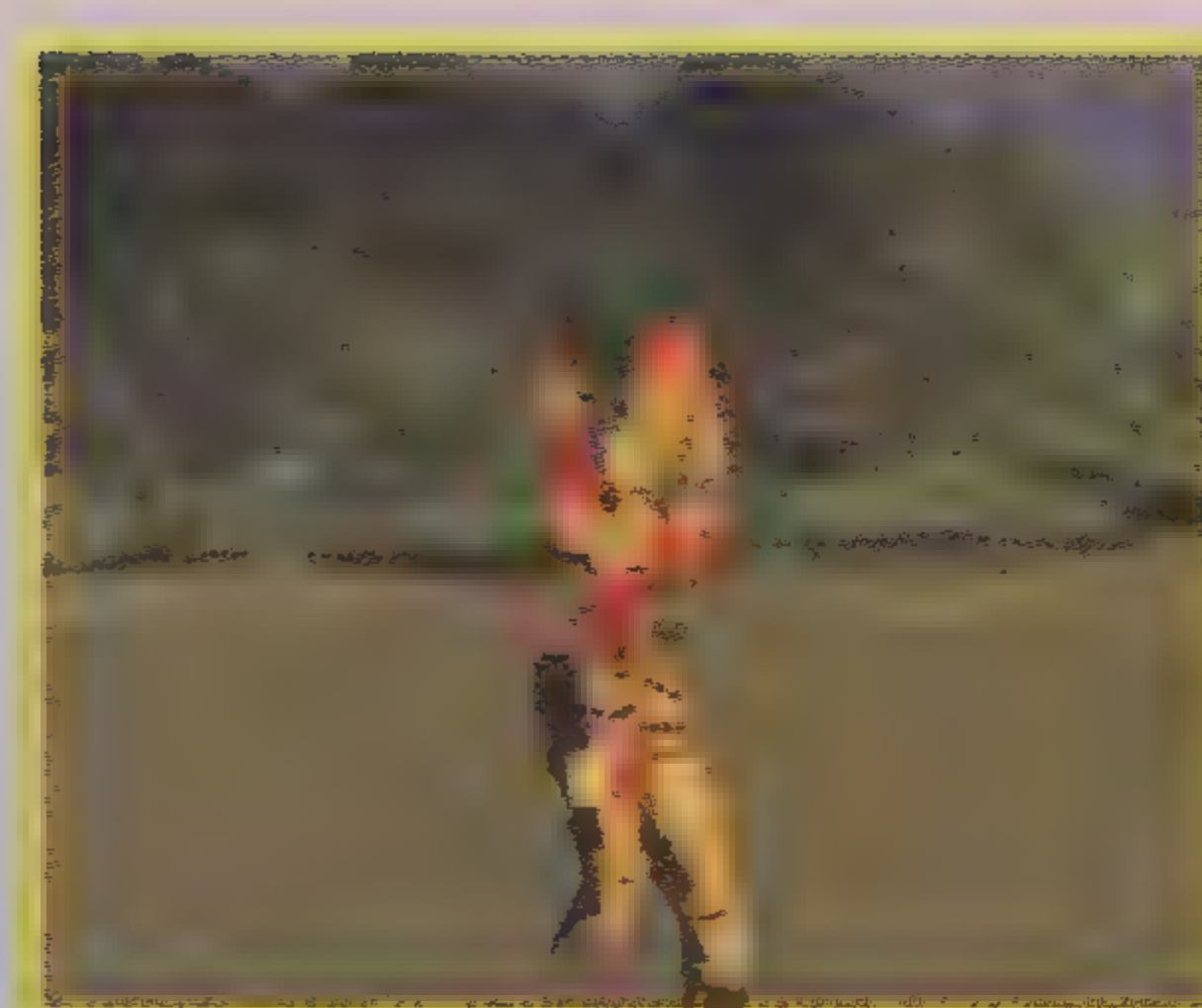
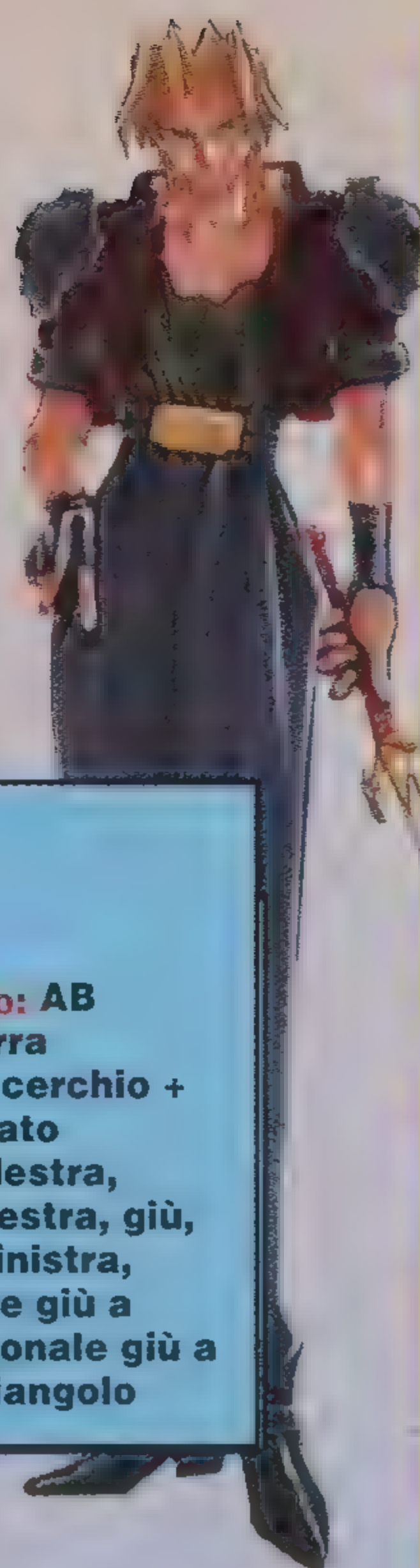
RUNGO IRON
Altezza: 196 cm
Peso: 92.6 kg
Età: 31 anni
Gruppo sanguigno: A
Nazione: Stati Uniti
Supermossa: X + cerchio + triangolo + quadrato
Attacco critico: sinistra, diagonale giù a sinistra, giù, diagonale giù a destra, destra, diagonale giù a destra, giù, diagonale giù a sinistra, sinistra, triangolo

Come si può notare i colori utilizzati sono veramente tanti.

I personaggi sono grandi e ancor più dettagliati rispetto al predecessore.

KAYIN

suolo), è la quantità e la qualità dei dettagli che compongono i vari lottatori, dall'accuratezza dei riflessi di luce sui loro corpi ad alcuni accorgimenti, come le teste che seguono i movimenti degli avversari (*VF2* docet) o, ancora, l'incredibile numero di mosse a disposizione di ognuno, alcune semplicemente spettacolari.
Tecnicamente parlando, insomma, i poligoni mossi su schermo sono davvero tanti, e poligonali sono anche i fondali, che però in alcuni casi non raggiungono assolutamente livelli eccelsi, come del resto anche alcuni effetti sonori, mentre musiche e giocabilità se la cavano (si fa per dire...) alla grande. Ottima anche l'intelligenza artificiale degli avversari: non è più così facile fregare l'avversario semplicemente roteandogli attorno e sferrando colpetti leggeri ora qui, ora là: stavolta il gioco si fa duro, e se è vero che i duri cominciano a giocare presto, dalle file dei combattenti nemici dovrebbe saltare fuori anche Sho, il boss finale del primo episodio. Nonostante la defezione di quest'ultimo, infatti, in più di una occasione siamo riusciti a sentirne la "colonna sono-

KAYIN AMOH
Altezza: 178 cm
Peso: 64 kg
Età: 23 anni
Gruppo sanguigno: AB
Nazione: Inghilterra
Supermossa: X + cerchio + triangolo + quadrato
Attacco critico: destra, diagonale giù a destra, giù, diagonale giù a sinistra, sinistra, diagonale giù a sinistra, giù, diagonale giù a destra, destra, triangolo

I finali vedono i personaggi illuminati dalla luce del tramonto.

SOFIA

SOFIA
Altezza: 172.5 cm
Peso: 50 kg
Età: 25 anni
Gruppo sanguigno: A
Nazione: Russia
Supermossa: X + cerchio + triangolo + quadrato
Attacco critico: destra, sinistra, destra, sinistra, triangolo

Ellis, la combattente più femminile, si scontra con Tracy, la rude poliziotta.

EIJI

EIJI SHINJO
Altezza: 175 cm
Peso: 63 kg
Età: 22 anni
Gruppo sanguigno: A
Nazione: Giappone
Supermossa: X + cerchio + triangolo + quadrato
Attacco critico: destra, diagonale giù a destra, giù, diagonale giù a sinistra, sinistra, diagonale giù a sinistra, giù, diagonale giù a destra, destra, triangolo

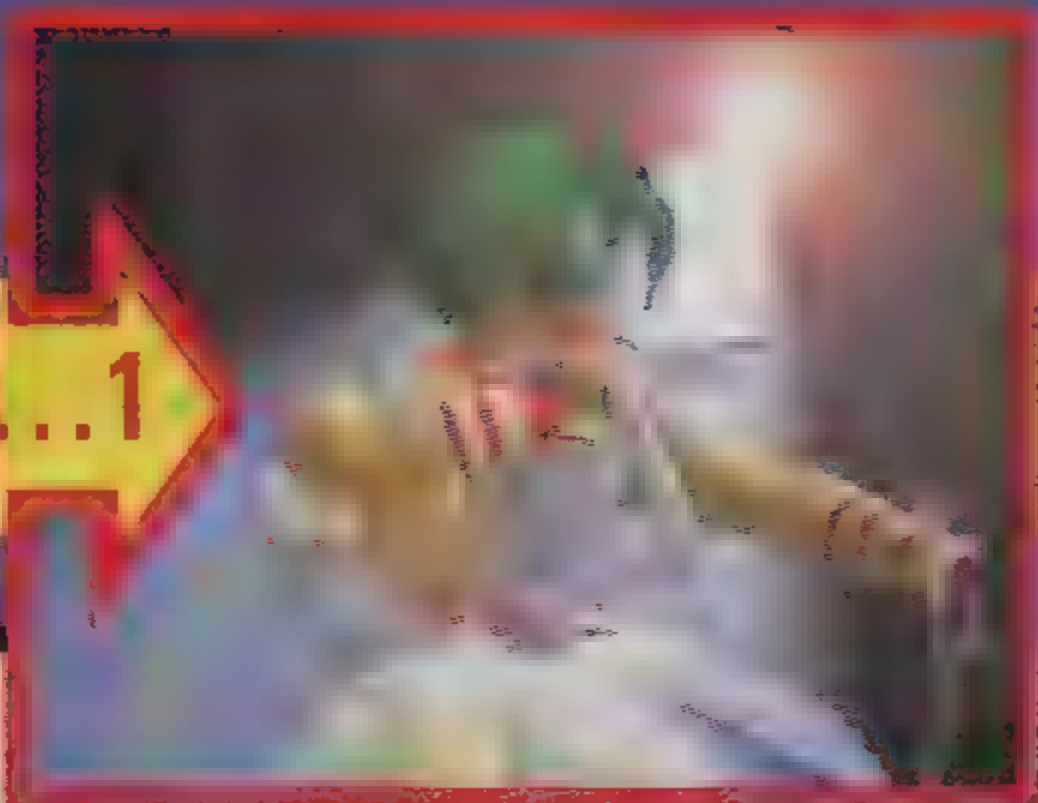
L'ultima sfidante è capace di creare delle enormi spade poligonali.

In ogni schermo c'è una fonte di luce che illumina gli sfidanti.

L'ULTIMA ADUNANZA

La lunga, quanto bella, introduzione compie una carrellata su vecchi e nuovi protagonisti del gioco con personaggi poligonali e in carne e ossa

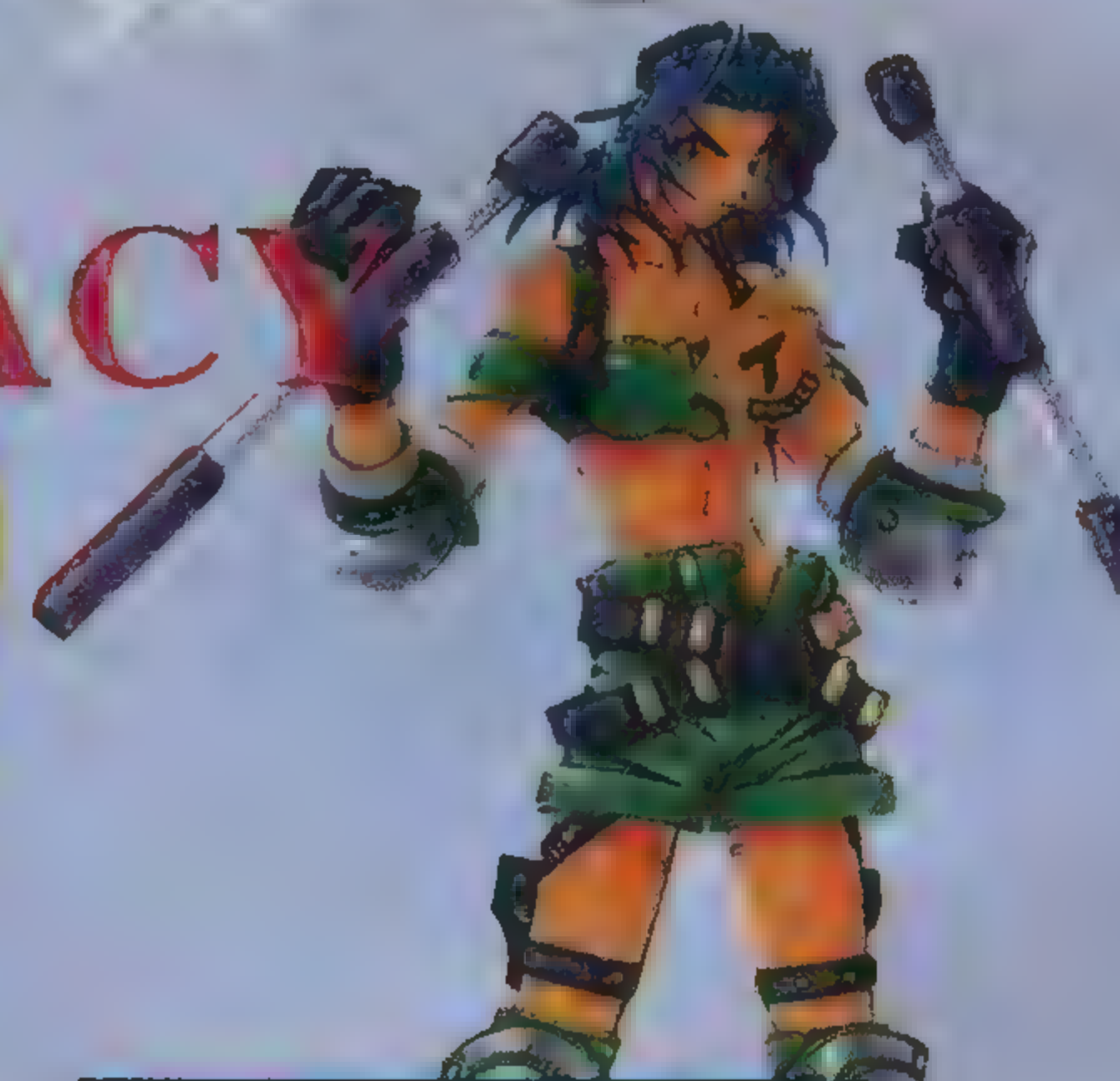
...1 ...2 ...3 e 4

GAIA

Le caratteristiche del gioco rimangono, comunque, immutate.

GAIA
Altezza: 214 cm
Peso: 91 kg
Età: 40 anni
Gruppo sanguigno: 0
Nazione: Giappone
Supermossa: X + cerchio + triangolo + quadrato
Attacco critico: destra, diagonale giù a destra, giù, diagonale giù a sinistra, sinistra, diagonale giù a sinistra, giù, diagonale giù a destra, destra, triangolo

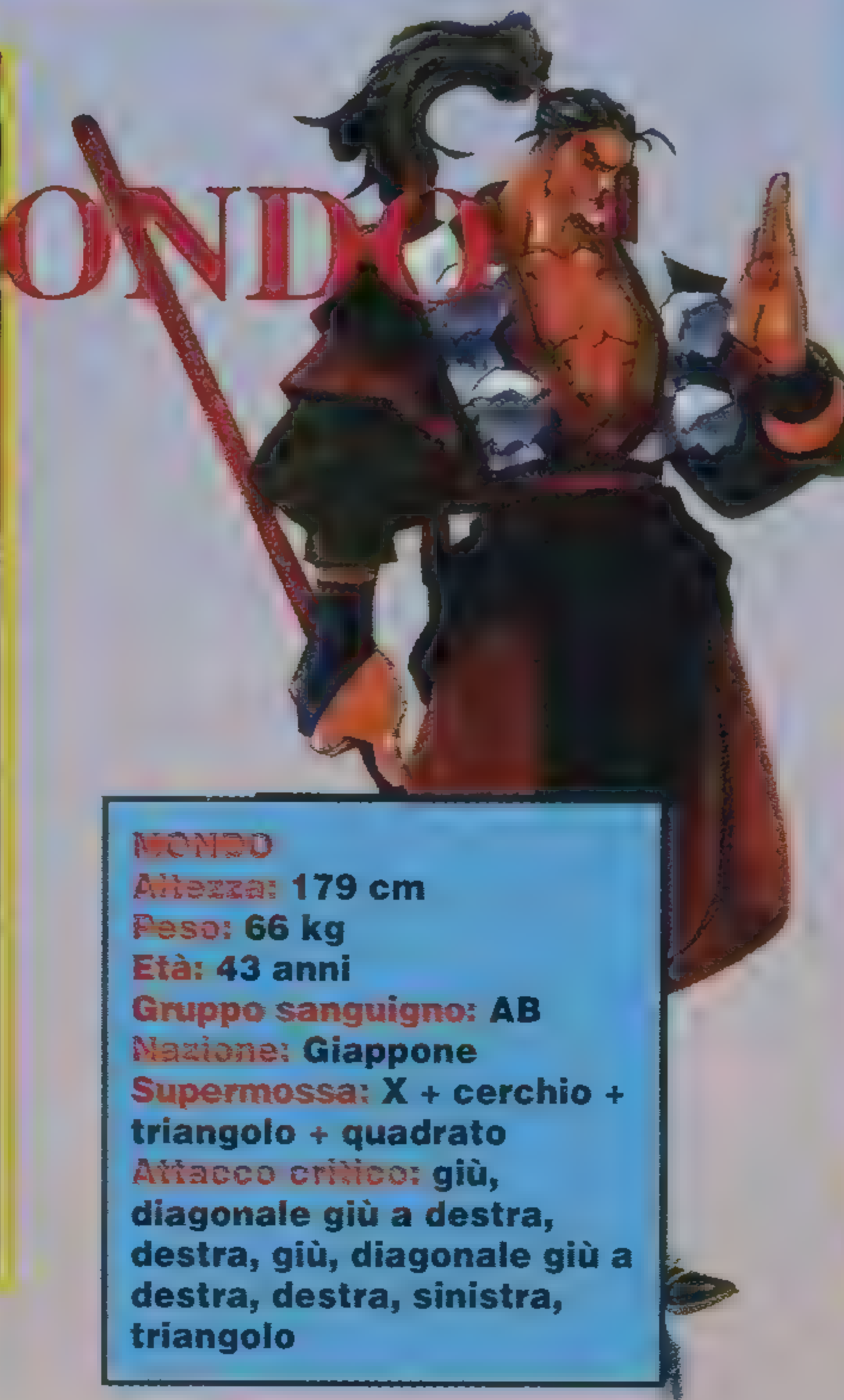
V

Ogni qualvolta bisogna valutare un gioco che tutti aspettano ci si trova sempre un po' spaesati. Il primo *ToShinDen* aveva assunto la figura di pioniere del genere e il voto che meritò era essenzialmente dovuto a questo fatto. Sinceramente non ho mai avuto una grande passione per questo picchiaduro a causa dell'eccessivo caos che regnava durante gli scontri, ma non si può condannarlo per questo. *ToShinDen 2* non si discosta molto dallo schema di gioco del predecessore ma ne migliora incredibilmente le caratteristiche grafiche e sonore. La domanda che sorge spontanea è, naturalmente, se vale la pena investire i propri soldi in un titolo che ha preso "solo" 93 sapendo che, in fondo è qualcosa di già visto. Non fraintendetemi, questo titolo è assolutamente galattico, ma non può meritare il giudizio del suo predecessore. Se però lo amavate non pensateci più di una volta e correte a a comprarlo.

I nuovi personaggi aggiungono varieta al titolo, ma è chiaro che non sono gli unici miglioramenti di *Toh Shin Den 2*.

TRACY

TRACY
Altezza: 164 cm
Peso: 48 kg
Età: 21 anni
Gruppo sanguigno: B
Nazione: Stati Uniti
Supermossa: X + cerchio + triangolo + quadrato
Attacco critico: destra, sinistra, destra, sinistra, triangolo

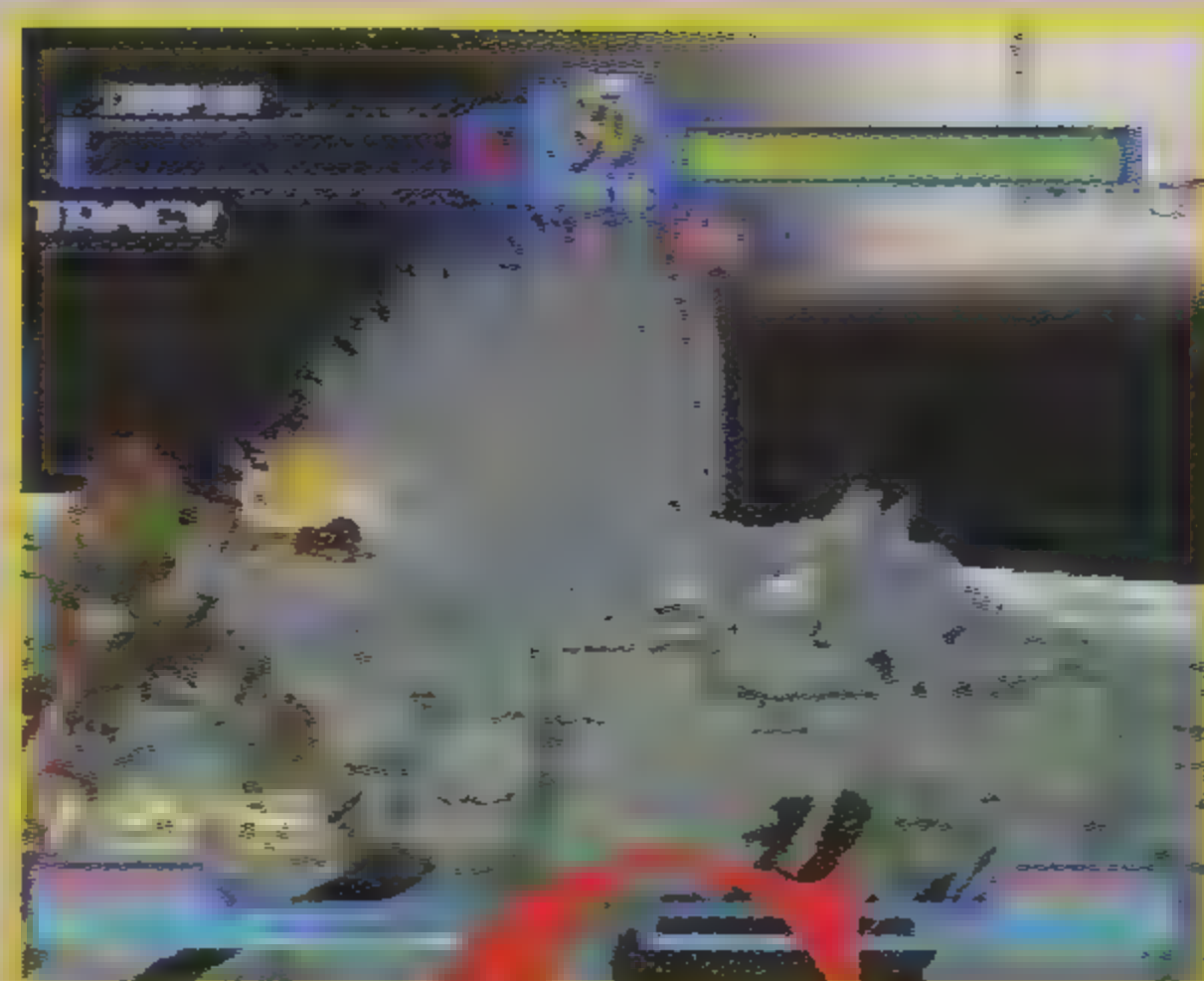
MONDO

Fo si tuffa a pesce su Sofia. È chiaro che l'aggiunta di nuove mosse per i vecchi personaggi non influenza in maniera radicale il loro modo di combattere.

MONDO
Altezza: 179 cm
Peso: 66 kg
Età: 43 anni
Gruppo sanguigno: AB
Nazione: Giappone
Supermossa: X + cerchio + triangolo + quadrato
Attacco critico: giù, diagonale giù a destra, destra, giù, diagonale giù a destra, destra, sinistra, triangolo

Le ombre dei personaggi sono state realizzate in maniera spettacolare.

Fo

FO FAI
Altezza: 154 cm
Peso: 48 kg
Età: 107 anni
Gruppo sanguigno: AB
Nazione: Cina
Supermossa: X + cerchio + triangolo + quadrato
Attacco critico: destra, sinistra, diagonale giù a sinistra, giù, diagonale giù a destra, destra, sinistra, triangolo

Alcune mosse speciali sono identiche a quelle del primo episodio.

Chaos

CHAOS
Altezza: 235 cm
Peso: 70 kg
Età: 35 anni
Gruppo sanguigno: B
Nazione: Sri Lanka
Supermossa: X + cerchio + triangolo + quadrato
Attacco critico: sinistra, diagonale giù a sinistra, giù, diagonale giù a destra, destra, diagonale giù a destra, giù, diagonale giù a sinistra, sinistra, triangolo

La grafica dei personaggi è stata notevolmente migliorata, quella dei fondali ha subito qualche contraccolpo.

Dando una rapida occhiata all'andamento del mercato videoludico in questi ultimi tempi si può trarre una semplice, quanto fondamentale, conclusione: la nuova corrente dei titoli realizzati sfruttando la tecnica poligonale sta crescendo in maniera esponenziale, sovvertendo non solo la parte squisitamente grafica ma anche quella, ben più importante, della qualità in generale. Un esempio lampante, che può servire a chiarificare questo discorso, è senz'altro quello dei sequel, ovvero tutti quei giochi che a distanza di un certo periodo di tempo si ripresentano al pubblico con un numero o una sigla prima o dopo il titolo, che indica (perlomeno nelle intenzio-

TOSHINDEN 2

Il titolo di punta della Takara, dal suo esordio sulla PSX, ne ha fatta di strada, e anche tanta. Dopo il lancio sul mercato giapponese di una serie a fumetti avente come protagonisti i lottatori del gioco, in seguito al successo di questi ultimi sul 32 bit di casa Sony, e dopo aver presenziato anche in sala giochi con quest'ultimo capitolo della saga, finalmente si è giunti a questa attesissima conversione che non solo smentisce chi non credeva si sarebbe potuto fare di meglio, ma smussa tutti quei piccoli difettucci che minavano in gran parte la qualità del prodotto iniziale. Il lavoro tecnico dietro alla costruzione dei tredici lottatori è davvero notevole, e dimostra grandi miglioramenti così come sono esemplari le coreografie dei vari movimenti, la loro fluidità ormai esente dal benché minimo rallentamento, e la rinnovata quantità e qualità dalle mosse eseguibili. Unico piccolo neo, la scelta e la realizzazione di alcuni fondali del gioco che, malgrado effetti di luce in tempo reale davvero suggestivi, risultano grezzi rispetto alla media del prodotto.

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (1–10)
Risposta ai comandi più immediata e azione di gioco più veloce rispetto al primo episodio. Migliorate le tecniche di combattimento sia in qualità che in quantità

GRAFICA (1–10)
Impressionante il lavoro svolto per la realizzazione dei personaggi fluidi e molto realistici i movimenti, scarni i fondali

SFIDA (1–10)
Undici lottatori selezionabili più due cattivoni finali veramente super vi terranno impegnati per un bel pezzo

SONORO (1–10)
Buon rock leggero, adatto a sostenere il ritmo dei combattimenti. Effetti sonori e parlato digitalizzato sempre ad alto livello

PSX 93

SOTTO CONTROLLO

- Per ruotare attorno all'avversario
- Per utilizzare l'overdrive, il critic attack e le due mosse speciali
- Attacco con l'arma pesante
- Per muovere il lottatore
- Calcio leggero
- Calcio pesante
- Attacco con l'arma leggera
- Pausa/menu opzioni

N.B.: il joypad è totalmente riconfigurabile

Casa: CRYSTAL DYNAMICS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

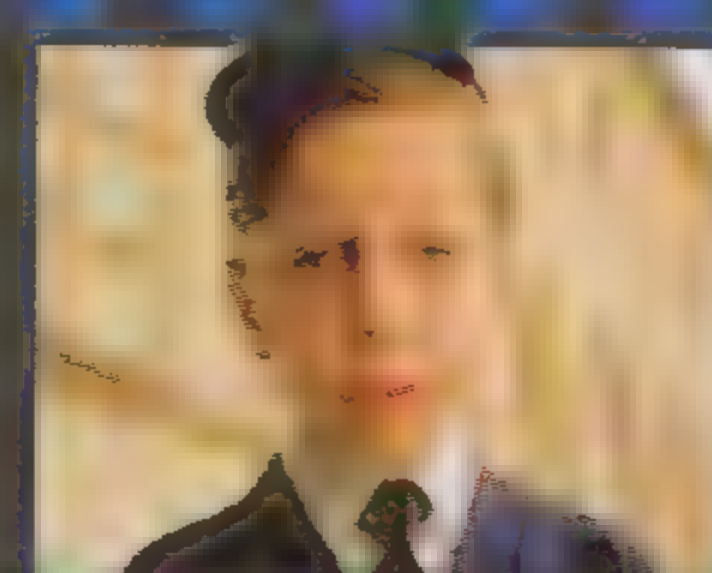
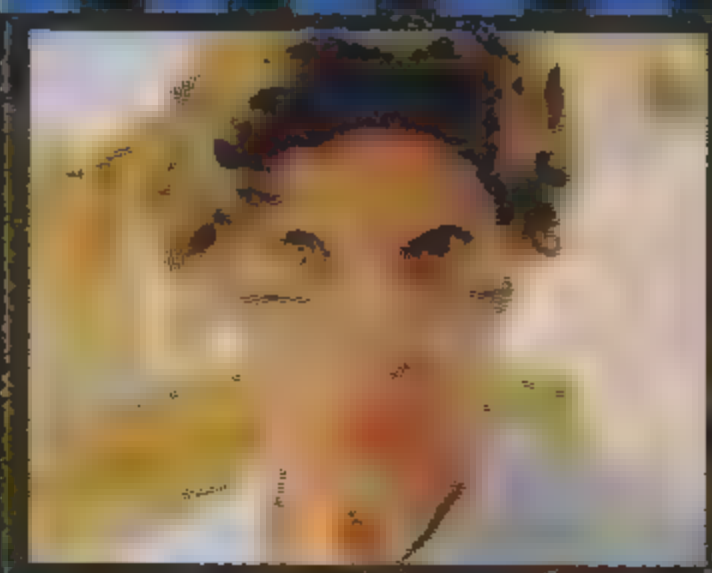
GEX

La Crystal Dynamics continua imperterrita nella politica di "sfruttamento" del suo parco titoli 3DO e ricicla anche *Gex*, commercializzandone le versioni Saturn e PlayStation. Non c'è nulla di male nell'abbandonare una piattaforma in evidente declino commerciale per sposare la causa dei due standard emergenti, ma c'è qualcosa di discutibile nel trasportare titoli vecchi di un anno su console più potenti, senza introdurre il benché minimo elemento di novità. Per rispetto della decenza, almeno, questa volta non è stato aggiunto nessun suffisso tendenzialmente ingannevole (qualcosa tipo "Gex Plus" o "Advanced Gex") come invece era stato fatto nel caso di *Total Eclipse* e di *Off-World Interceptor* (rispettivamente *TE Turbo* e *OWI Extreme*). Il gioco, infatti, è assolutamente identico all'originale per 3DO, uscito circa otto mesi fa. Ciò non toglie che sia un platform più che discreto, ma l'operazione commerciale non è delle più eleganti.
Per i 32 bit, comunque, i giochi a piattaforme scarseggiano: a parte il bellissimo *Rayman*, infatti, il panorama è decisamente desolato. Chi ha un Saturn o una PlayStation e ama condurre uno sprite a zompettare di qua e di là attraverso lo schermo, può trovare in *Gex* un valido passatempo, in attesa di qualcosa di migliore. Cerchiamo quindi di non farci condizionare dalla delusione per non aver trovato nulla di nuovo in queste conversioni, e diamo una rinfrescata alla memoria di coloro che avessero dimenticato la recensione del titolo per 3DO (pubblicata su GP n° 40).
L'intero gioco ha un'impronta spiccatamente U.S.A., che si riconosce nella caratterizzazione dei personaggi (Gex, il protagonista, è un geco con gli occhiali da sole): la colonna portante dell'esile trama che fa da sfondo al platform è la televisione. Gex è stato risucchiato dal mostro di turno (all'anagrafe Rez) in un universo parallelo, una sorta di limbo in cui riposano tutti i vecchi programmi della TV americana: a ogni stage della mappa generale corrisponde uno schermo televisivo. Per accedervi è necessario essere in possesso di un teleco-

Le immagini con il bordo giallo si riferiscono alla versione PSX...

... quelle con il bordo rosso si riferiscono alla versione Saturn.

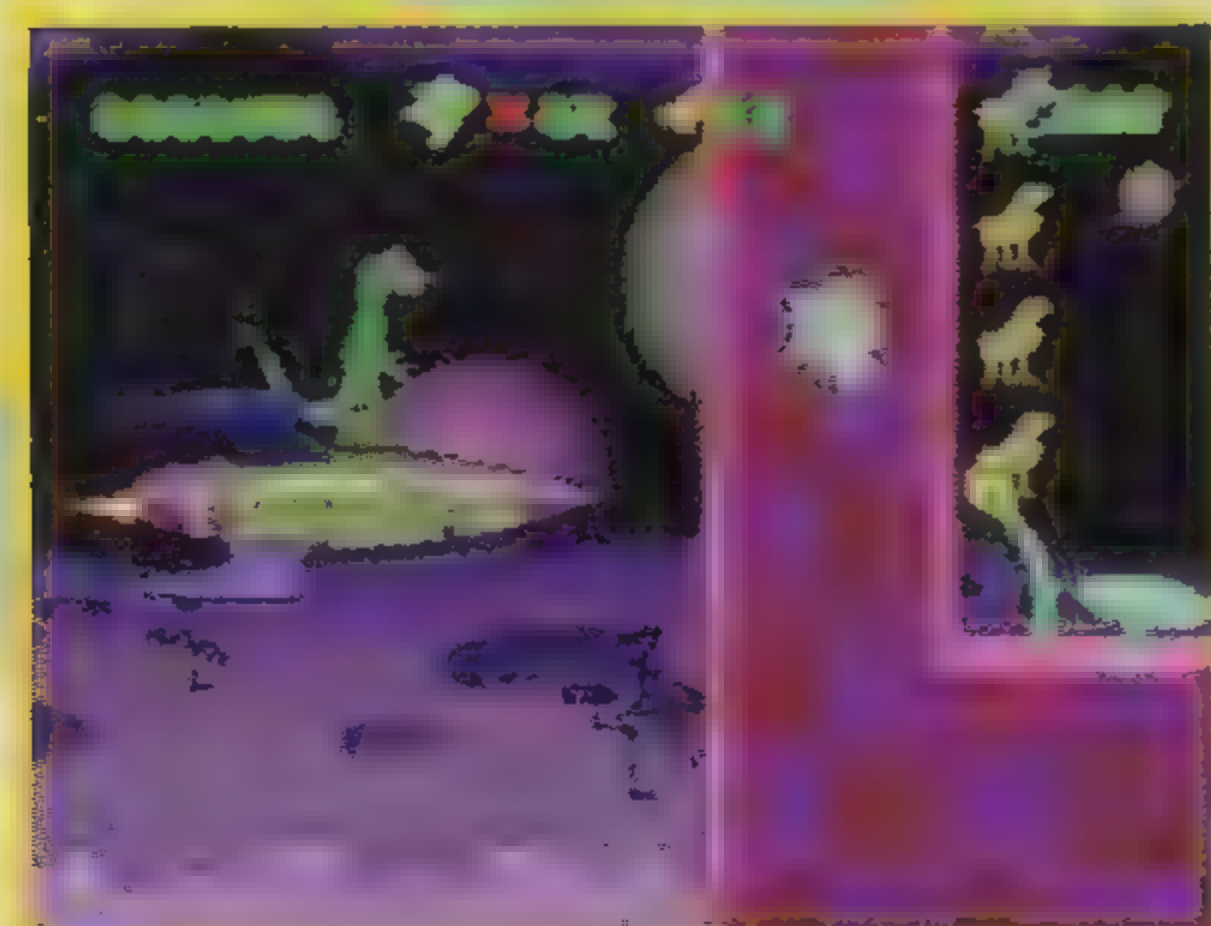
COMMERCIAL BREAK

L'unica vera differenza che queste versioni per Saturn e PlayStation (fra loro praticamente indistinguibili) presentano rispetto al titolo originale per 3DO sta nella presenza, all'interno del CD-ROM, di un nuovo spot della Crystal Dynamics. Non è uno spot "intrusivo" che disturbi l'interazione col gioco: viene visualizzato solo quando la macchina è in stand-by tra una partita e l'altra ed è skippabile a piacere in ogni momento. Il protagonista è un nerd adolescente che viene preso in giro dai coetanei, evidentemente più "cool" perché giocano i titoli Crystal Dynamics (ehm...). La qualità del Full Motion Video è elevata in entrambi i casi, con una leggera prevalenza della PlayStation sul Saturn che, com'è noto, non è perfettamente a suo agio col FMV. A voi, comunque, non interesserà nulla della qualità di uno spot incorporato a vostra insaputa in un gioco, e avete ragione. Vi consiglio, però, di darci un'occhiata ugualmente, per due motivi. Primo: perché vi dà la possibilità di vedere le prossime uscite Crystal Dynamics che, finalmente, nascono da progetti originali e sembrano interessanti (*3D Baseball, Blazing Dragons, Blood Omen Legacy of Kain e Solar Eclipse*). Secondo: perché vi potete rendere conto di quanto sia fattibile, e forse probabile, l'introduzione di veri e propri spot nei videogiochi. Stabilire se sia auspicabile o meno richiederebbe un lungo discorso, che magari affronteremo in una sede più appropriata. Nell'eventualità che ciò si verifichi, comunque, è meglio che siate psicologicamente preparati.

mando, che bisogna aver scovato e raccolto nel livello precedente. Una volta completato uno stage (ce ne sono una trentina in tutto, articolati in cinque livelli, tutti graficamente molto diversi fra loro), si libera lo "spirito" del vecchio show televisivo che vi era imprigionato; portando a termine tutti i livelli, poi, si sconfigge il perfido Rez e si riguadagna la libertà.
Come potete vedere non è una trama particolarmente suggestiva; le cose, però, si fanno più interessanti dal punto di vista grafico, con lo sprite del protagonista realizzato con una tecnica molto simile all'ACM della Rare (ma il trattamento è stato riservato solo a Gex: tutti gli altri sprite sono in normale bitmap disegnato). I fondali, inoltre, sono tratteggiati con uno stile abbastanza ricercato: la mappa dei livelli, che rappresenta il "cimitero" dei programmi televisivi, ha un look metallico e futuristico, mentre i livelli veri e propri, invece, sono molto vari e vanno dallo stile cartoon a quello nipponico, da quello sci-fi a quello dark-gotico (con abbondanza di bare, lapidi, teschi e ossa assortite). Per quanto riguarda le abilità del protagonista, sono coerenti con la sua natura di rettile: può sfidare la forza di gravità arrampicandosi su ogni superficie e può usare la lunga e robusta coda per colpire gli avversari; i power-up disponibili, poi, lo rendono capace di abbrustolire o congelare chiunque, lanciando letali palle di fuoco o di ghiaccio. In generale gli elementi inseriti dai programmatori sono tutti riconducibili a qualcosa di già visto in altri platform (in particolare in quelli della Nintendo), ma il lavoro di "collage" approda a un risultato equilibrato e *Gex* si dimostra un titolo piacevole e divertente da giocare. Ci sono anche spunti di originalità, come i passaggi di metà livello (quelli che permettono di memorizzare l'avanzamento in caso di perdita di una vita), che sono rappresentati da una Polaroid: basta un clic e, con un flash abbagliante, si immortala la posizione del geco.

• *Pentothal*

Si ringrazia You Too (TO)

Questo passaggio tetro non basterà a spaventare Gex il geco.

La grafica delle versioni PSX e Saturn è praticamente identica.

GEX

Non vi nascondo che questa ultima serie di uscite della Crystal Dynamics (*Total Eclipse Turbo, Off-World Interceptor Extreme* e *Gex*) ci suscita una decisa antipatia. Se all'inevitabile obsolescenza che un titolo come *Gex* ha subito nel lasso di tempo trascorso dalla sua prima uscita per 3DO, aggiungiamo l'evidente sottoutilizzo dell'hardware di Saturn e PlayStation che queste... trasposizioni (conversioni è forse eccessivo) evidenziano, dobbiamo necessariamente applicare una decurtazione punitiva al voto (80) che il gioco meritò su Game Power n°40. Nell'arco di questi ultimi sette numeri, abbiamo visto passare sulle nostre pagine (e abbiamo indelebilmente impresso nelle nostre rètine) autentici capolavori del genere platform come *Yoshi's Island* e *Rayman*, di fronte ai quali un gioco discreto come *Gex*, non può che sfigurare (per la verità sfigura anche di fronte ai due *Donkey Kong Country*...). Alla luce della scarsità di alternative, però, i possessori di Saturn e PlayStation, possono comunque rivolgersi al geco con i Ray-Ban per tenere in allenamento i pollici.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION SATURN

GIOCABILITÀ (7/10)
Intendiamoci: non è un gioco di Miyamoto, ma i programmatori hanno dedicato la giusta attenzione al sistema di controllo

GRAFICA (6/10)
Il design dei livelli è originale, ma solo lo sprite di Gex è renderizzato. Il tutto ha un aspetto un po' démodé e la grafica è inferiore anche a quella a 16 bit dello SNES

SFIDA (7/10)
Saturn e PS-X avrebbero meritato una rivisitazione che sfruttasse le potenzialità del loro hardware, ci si può concentrare sulla meccanica di gioco e divertirsi

SONORO (8/10)
Lo stile delle musiche è molto "MTV-Gen" e rispetta appieno la tendenza un po' kitch dei programmatori americani per console

PSX **70** SATURN

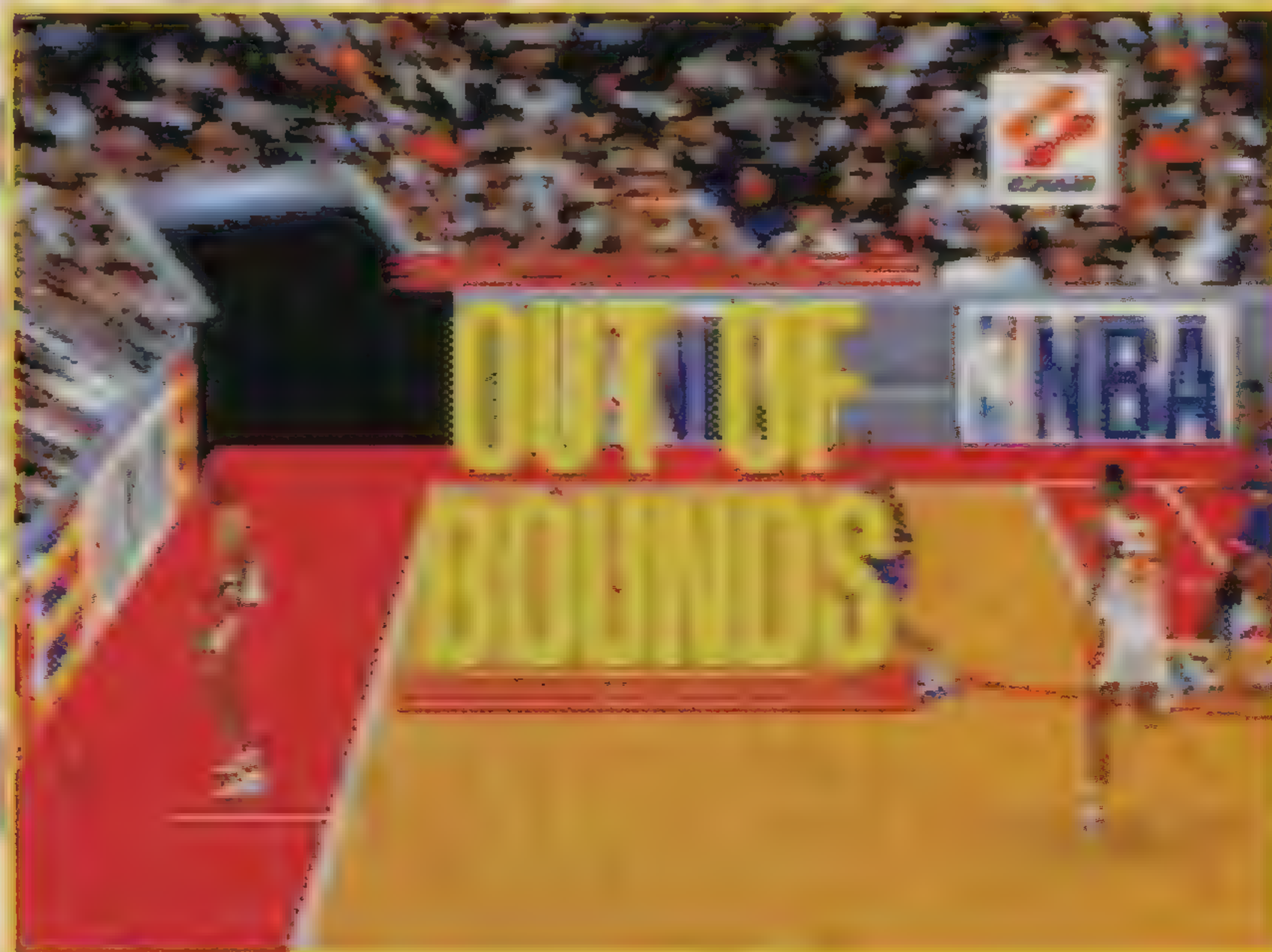
SOTTO CONTROLLO

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1/8
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 5

NBA IN THE ZONE

Dopo aver ammirato i grandiosi exploit grafici dei picchiaduro in 3D dell'ultima generazione, ci eravamo abituati ad abbinare automaticamente i poligoni solidi, il texture mapping e il motion capture all'ambito delle arti marziali. Con *NBA In The Zone*, però, la Konami ci dimostra che queste tecniche possono essere applicate anche alle simulazioni sportive: la prima impressione che si prova guardando i dieci giocatori di *NBAITZ* che corrono su e giù per il parquet, infatti, è quella di essere di fronte a un raduno dei personaggi di *Tekken* e *Virtua Fighter* che, stanchi di prendere e dare

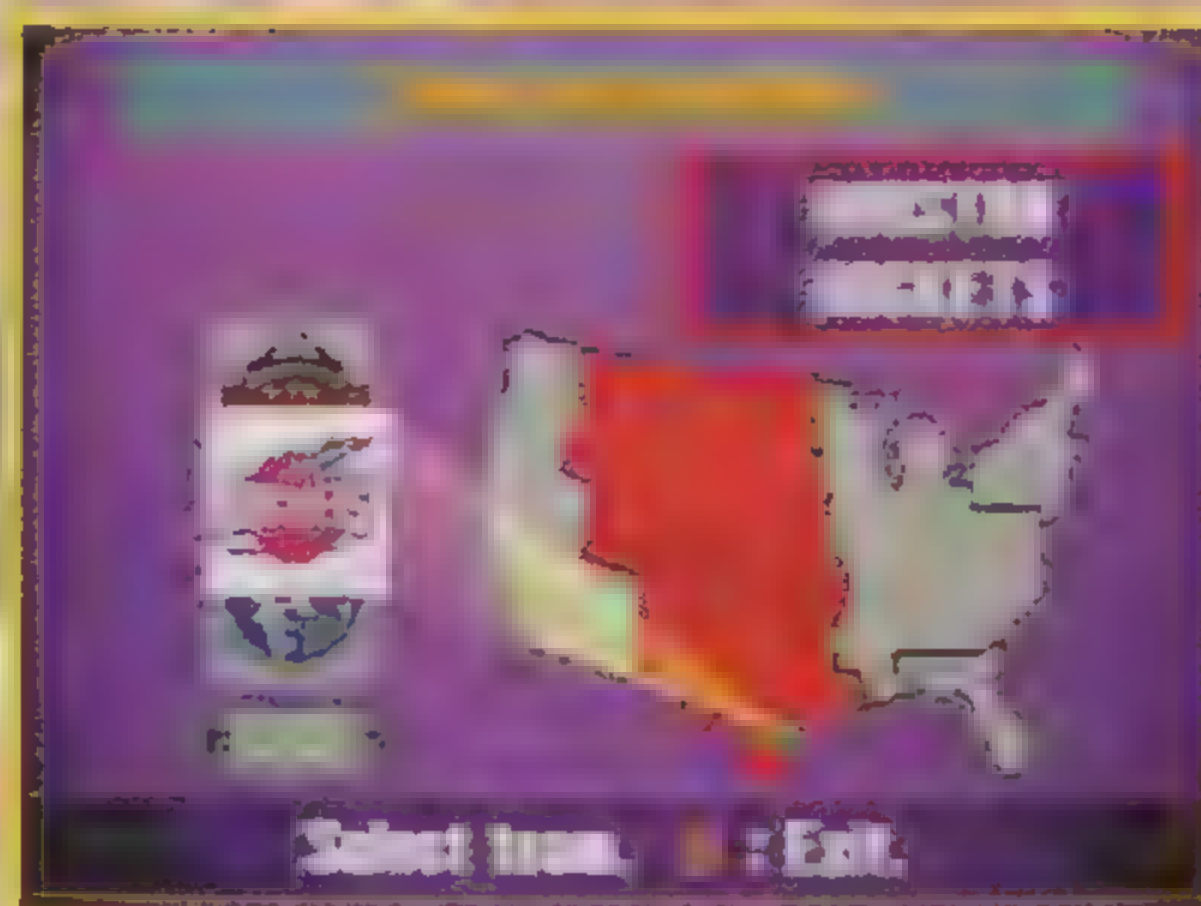
Il gioco è pieno di queste spettacolari schiacciate.

L'azione a tutto campo, rende il gioco piuttosto coinvolgente, anche se pecca dal punto di vista strettamente simulativo.

La freneticità delle azioni spesso porta il giocatore a uscire dal campo, cosa che spesso risulta poco veritiera è decisamente irritante.

(QUASI) TUTTI I GIOCATORI NBA

È plausibile che la cifra necessaria per acquistare anche i diritti di immagine di Michael "Carlo Barone" Jordan e di Shaq O'Neil avrebbe causato il fallimento della Konami. Non è il caso, quindi, di rimproverare alla softhouse l'assenza dei due nomi più altisonanti dell'NBA, anche perché, come ripetiamo sempre, ogni dollaro (o yen, o sterlina, marco, franco o addirittura lira) destinato al licencing è un dollaro sottratto allo sviluppo. È invece criticabile la mancanza di una modalità che simuli un'intera stagione NBA: il gioco permette soltanto di cominciare dai play-off, e questo, per gli appassionati, può essere un particolare poco gradito. Per quanto riguarda, invece, l'inclusione di soli cinque giocatori per squadra, siamo probabilmente ancora di fronte a un problema di natura contrattuale. La sua conseguenza più immediata è l'impossibilità di effettuare sostituzioni, il che comporta automaticamente l'esclusione dai meccanismi di gioco delle variabili di affaticamento e infortunio. Tale mancanza relega *NBAITZ* nella categoria degli arcade, insieme a NBA Jam, e fa conservare a *NBA Live* il primato nel campo delle simulazioni.

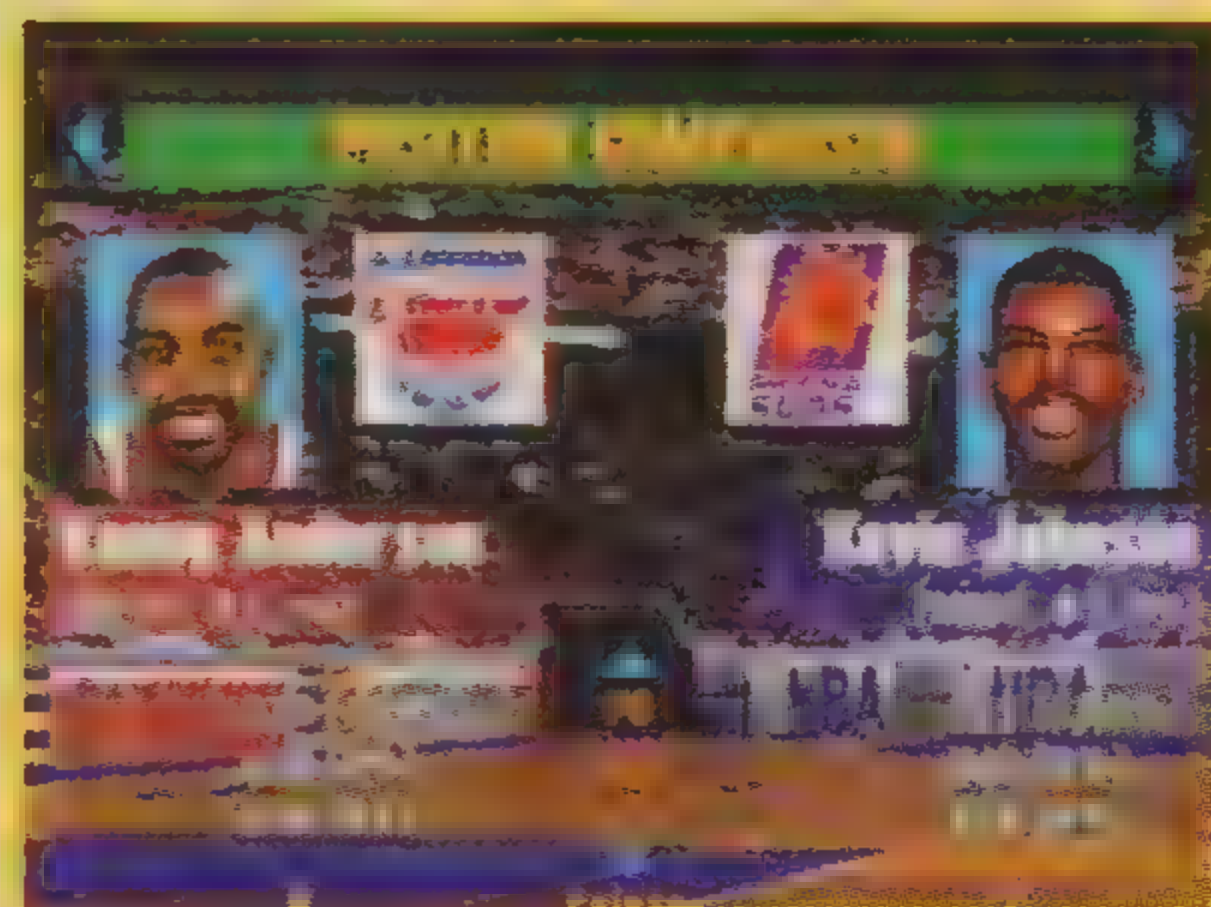
mazzate tutto il santo giorno, si sono ritrovati per fare qualche canestro. Il numero di poligoni animati contemporaneamente in questo gioco è veramente notevole, ma la velocità del motore grafico non accusa assolutamente il peso dell'elaborazione, garantendo in ogni frangente una fulminante rapidità degli spostamenti (sempre sorretta, peraltro, da un elevato frame rate). Non paghi degli ottimi risultati raggiunti in termini di velocità e fluidità, i programmatori della Konami hanno voluto dedicare una grande attenzione ai dettagli, ricoprendo i poligoni che costruiscono i giocatori con le texture delle divise ufficiali NBA, e dotando ogni singolo atleta virtuale di una fisionomia quanto più possibile simile a quella del suo omologo reale: è stata persino applicata una digitalizzazione dei tratti somatici personali sui poligoni del viso. È quindi possibile "riconoscere" nel vero senso della parola i componenti di tutte le 29 squadre del campionato americano. Il contratto per l'acquisizione dei diritti NBA ha però qualche limitazione. Innanzitutto sono assenti le due stelle del firmamento cestistico USA (Michael Jordan e Shaq O'Neil), che gestiscono direttamente la propria immagine; in secondo luogo, sono stati inseriti solo i cinque giocatori base di ogni squadra (le cosiddette "starting line-up"), il che ha impedito ai programmatori di implementare nel gioco le sostituzioni, gli infortuni e l'affaticamento, a tutto danno del realismo simulativo. *NBAITZ*, d'altronde, ha uno spiccato carattere arcade: e pensato e realizzato per essere giocato con piena soddisfazione fin dalla prima volta che si prende in mano il joypad. Questa immediatezza, tuttavia, non danneggia eccessivamente la profondità di gioco: sulle prime, infatti, sembra che tutto riesca troppo facile (basta schiacciare il pulsante del tiro per effettuare segnature mirabolanti), ma il sistema di controllo rivela i suoi segreti con la pratica. Nel gioco a due (ma con i multitap si può giocare anche in otto) l'eccessiva facilità delle segnature ha fine quando ci si impadronisce della tecniche difensive di base, che permettono di rubare palla e intercettare i pas-

Le differenti visuali permettono di vedere l'azione più o meno ravvicinata.

Le squadre dell'NBA sono tutte rappresentate dai rispettivi loghi.

Il salto a due che indica l'inizio della partita, un momento emozionante.

VISTO E RIVISTO

Data l'impostazione dichiaratamente "televisiva" di *NBA In The Zone*, non poteva mancare un'opzione di replay per rivedere da inquadrature particolare i canestri più spettacolari. La telecamera virtuale inquadra il marcatore da un punto di vista ravvicinato e si sofferma sulle sue acrobazie. Si tratterebbe di un'opzione utile e ben realizzata, ma in realtà nel caso di *NBAITZ* non possiamo parlare di "opzione", perche il replay non è scelto dal giocatore, ma è imposto dal programma. Proprio così: non c'è modo di eliminarlo, né si può decidere di richiamarlo solo nel caso di canestri particolari: a ogni segnatura, l'invisibile regista del gioco manderà inesorabilmente una ripetizione degli ultimi secondi dell'azione e la cosa, a lungo andare può diventare indisponente. Quando ci si trova, per esempio, nel bel mezzo di un affannoso recupero, magari vicino allo scadere del tempo, non si ha nessuna voglia di interrompere continuamente il ritmo per rivedere un canestro. Ma non c'è nulla da fare, in *NBAITZ* quello del replay è un destino ineluttabile...

L'ennesima schiacciata, da capogiro, che costellano tutto il gioco.

Alla fine del quarto è possibile confrontare le prestazioni dei giocatori.

Dopo ogni canestro, seguono momenti di vibrante auto celebrazione.

saggi in modo efficace. Giocando contro la CPU, invece, è consigliabile selezionare uno degli ultimi due fra i cinque livelli di difficoltà disponibili. Risulta fastidioso il sistema usato per cambiare il giocatore selezionato quando non si è in possesso di palla: i tasti da usare sono, indifferentemente, quello rosso (cerchio) e i due selettori superiori (Left e Right) di prima fila. Il problema è che, premendo uno di questi tasti, non si passa dal giocatore attualmente evidenziato a quello più vicino al portatore di palla, ma si selezionano a rotazione i cinque componenti della propria squadra, a prescindere dallo loro posizione sul campo.
Si tratta di un sistema poco pratico, che genera confusione e rende un po' meno intuitivo il controllo delle azioni di gioco, che sotto tutti gli altri punti di vista è improntato a un'assoluta immediatezza. Per quanto riguarda il sonoro, segnaliamo la riproduzione dei classici rumori di fondo di una partita di basket: dal caratteristico cigolio delle "sneakers" sul parquet al tifo dei supporter; il tutto è poi accompagnato dalle frasi di un commentatore simil-televisivo, che però dopo alcune partite suonano evidentemente ripetitive e possono stufare un po' (ma sono eliminabili nella schermata delle opzioni). Allo stile televisivo è improntata anche la rappresentazione grafica dei punteggi e dei nomi dei giocatori, con le relative statistiche: le scritte che appaiono in sovrimpressione, all'occorrenza accompagnate dal ritratto del marcatore, hanno lo stesso layout di quelle che gli spettatori americani sono abituati a vedere sui loro teleschermi. E, dato il realismo dell'impianto grafico di *NBAITZ*, a volte si ha l'impressione di guardare veramente una partita in TV.

• Pentothal

Si ringrazia You Too (TO)

DAMME LA UNO, LA DDUE E LA TRE

In virtù del suo notevole motore grafico, *NBA In The Zone* può permettersi di passare agevolmente (e in tempo reale) da una all'altra delle tre visuali disponibili. Eccole in rassegna.

VISUALE POSTERIORE

È la prospettiva adottata di default dal programma. Inquadra da dietro lo svolgersi dell'azione ed è molto spettacolare. Tende però ad appiattire il senso della profondità, e porta necessariamente al centro dello schermo (dove ingombra un po' la visuale) il tabellone della squadra che attacca dando le spalle al giocatore.

VISUALE ISOMETRICA

Questo tipo di inquadratura è una citazione diretta di quella che la Electronic Arts ha reso celebre con la collana EA Sports (e in particolare, per quanto riguarda il basket, con la serie *NBA Live*): il campo è inquadrato "a 30 gradi", come se fosse visto da un immaginario spettatore sugli spalti. È piacevole ed efficace ai fini del gioco.

VISUALE LATERALE

È forse l'inquadratura più funzionale: fornisce un colpo d'occhio immediato sulla posizione dei giocatori in campo e permette di impostare le azioni con il necessario anticipo. Probabilmente, quando avrete acquisito una confidenza totale col gioco, adotterete sistematicamente questa visuale.

Anche se da questa immagine è difficile dedurlo, i visi dei giocatori sono stati ricreati alla perfezione.

Anche se manca un po' dello spirito puramente simulativo, il gioco riesce a essere estremamente veloce e divertente.

NBA IN THE ZONE

L'NBA sembra dare (o meglio vendere) la propria licenza ufficiale a chiunque gliela chieda. *NBA Live* della Electronic Arts mette in campo le squadre NBA al completo, con la possibilità di fare sostituzioni; *NBA Jam*, arcade allo stato puro, schiera solo due esponenti per squadra; *NBA In The Zone*, infine, si colloca a metà strada, con cinque giocatori in campo e non più di cinque. Curiosamente, queste sottili differenziazioni di licensing sembrano rispecchiare anche l'impostazione stessa dei giochi: *NBAITZ*, infatti, si colloca a metà strada tra la simulazione a 360 gradi di *NBA Live* e lo spettacolo inverosimile ma travolgente di *NBA Jam*. Si tratta complessivamente di un bel gioco, che ha il suo punto di forza nella grafica ed è caratterizzato da una giocabilità molto intuitiva. Ciò che gli impedisce di essere un vero classico è qualche lieve difetto nel sistema di controllo, che potrà comunque essere facilmente corretto in un auspicabile sequel. Si chiamerà NBA In The Zone 97?

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 8/10
Alle prime partite sembra un po' superficiale, ma con la pratica rivela anche un certo spessore

GRAFICA 9/10
I grafici della Konami hanno fatto veramente un buon lavoro. I giocatori poligonali sono ottimamente animati e risultano anche somiglianti ai loro alter-ego

SFIDA 8/10
Chi riesce a mettere insieme un gruppo di otto giocatori (e due multitap) si garantirà dosi massicce di divertimento

SONORO 8/10
Gli effetti sonori sono ben realizzati. Bello anche il commento del telecronista, anche se tendenzialmente ripetitivo

PS-X **85**

SOTTO CONTROLLO

Per tirare (in attacco) saltare (in difesa)

Per controllare i giocatori

Per dribblare in acrobazia (in attacco)/difendere la palla (in difesa)

Per cambiare il giocatore selezionato

Per passare (in attacco) per rubare palla (in difesa)

Per cambiare tipo di inquadratura

Per mettere in pausa il gioco

Casa: OCEAN
N°Giocatori: 1/4
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

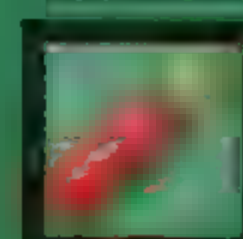
Uno dei primi giochi mai programmati per computer mostrava due cannoni in un paesaggio generato casualmente, ricco di picchi, vallate e ostacoli naturali. Scopo del gioco era quello di abbattere il cannone nemico calcolando attentamente la parabola di lancio del proiettile. La traiettoria di alzo del cannone, la quantità di polvere da sparo e la forza del vento erano elementi determinanti per poter vedere l'avversario trasformarsi in un mucchietto di polvere. Bene, prendete questo gioco, aggiungeteci dei vermi molto simili ai Lemmings informatici, un arsenale degno di Rambo e un buon tocco di virtuosismi grafici degni della PlayStation e otterrete così l'ultima fatica del Team 17: *Worms*. Non appena caricato il gioco, verrà proposto un scenario scelto casualmente tra i quattro miliardi disponibili, ognuno con la sua particolare conformazione e delle specifiche caratteristiche. Se sarà di vostro gradimento potrete iniziare a giocare, altrimenti ve ne verrà proposto un'altro. Ognuno dei giocatori, fino a quattro, umani o non che siano, controlla una squadra com-

Utilizzando la ninja rope permette evoluzioni degne dell'Uomo ragno.

INDOVINA CHI SPARA A CENA?

Inizialmente avrete a disposizione questo fornitissimo arsenale che, però, andrà componendosi di nuove incredibili trovate nel corso della partita, raccogliendo degli speciali regalini che piovono dal cielo.

MISSILI A RICERCA
Selezionate il vostro bersaglio, anche se si trova dall'altra parte dello schermo, calcolate quanta potenza sarà necessaria a raggiungerlo e fate fuoco: gli effetti non mancheranno.

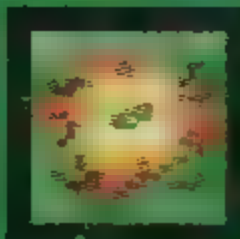
GRANATA
Il vostro avversario è rintanato in una trincea e non potete spararagli direttamente? Niente paura! Calcolate la parabola di lancio e tirategli una granata.

DINAMITE
Avvicinatevi al vostro avversario. Posate con calma questo regalino sotto i suoi piedi e datevela a gambe. Il malcapitato non mancherà di ringraziarvi, in un'altra vita.

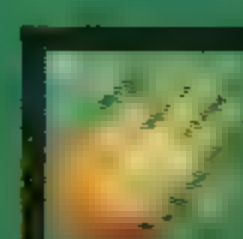
BAZOOKA
Sparate solo a vista, accertandovi di rimanere a una certa distanza dal vostro bersaglio per non essere coinvolti nell'esplosione. Attenzione anche a non dare le spalle a un ostacolo troppo vicino: il bazooka ha un rinculo fortissimo!

BOMBARDAMENTO AEREO
Forse l'arma più potente. Una caterva di bombe verranno scaricate dal cielo sulla zona che avrete indicato come bersaglio. La zona in questione, davvero molto estesa, verrà rasa al suolo.

CANNE MOZZE
Se in voi scorre lo spirito del mafioso, armatevi di lupara, avvicinatevi al malcapitato e fate fuoco. La cosa bella è che potete fare realmente quello che volete, visto che avete a disposizione ben due colpi per turno.

MINA
Posatela nelle vicinanze dei vostri nemici e scappate. Non appena il vostro avversario muoverà un timido passo verrà scaraventato in aria. Attenzione a non dimenticarvi dove l'avete posata...

GRANATA A FRAMMENTAZIONE
Come la granata ma, una volta esplosa si frammenta in un nugolo di proiettili che, a loro volta, esploderanno a distanza di circa un secondo. Non lanciatela su di un bersaglio troppo vicino a voi o verrete colpiti.

UZI
La classica mitraglietta da usare in caso siate troppo vicini al vostro nemico per usare il bazooka. La domanda da fare prima di sparare è: "Sai ballare, amico?".

FIRE PUNCH
Un incredibile sventola che il vostro vermetto tirerà sul viso del suo antagonista. Bandana sulla fronte, urlando. Sullo stile di Ryu e Ken della saga di Street Fighter.

DRAGON BALL
Non è particolarmente letale, ma è l'ideale see volete sbattere il vostro avversario direttamente in acqua. Avvicinatevi ed eseguite una Dragon Ball, sempre sullo stile di Ryu e Ken della saga di Street Fighter.

Tra le otto ambientazioni, e una miriade di scenari, vi è anche la neve.

È strano come i pezzi degli oggetti distrutti rimangano a mezz'aria.

posta da quattro baldi e arrabbiatissimi vermi, posizionati in modo casuale sullo schermo. Scopo del gioco è quello di riuscire a uccidere, sterminare, trucidare, triturare, bombardare la/le squadre nemiche cercando di evitare che ci capiti la stessa sorte. Turno dopo turno, alternati tra i giocatori, viene data la possibilità di guidare ognuno dei viscidi eroi nella sua missione omicida.
Le opzioni disponibili sono innumerevoli, ogni anellide può: strisciare (ovviamente), saltare, teletrasportarsi (ognuno possiede un tricorder esattamente uguale a quello dei protagonisti di Star Trek), scavare, arrampicarsi e , a quel punto, aprire il fuoco!
Infatti, ciò che tiene magg[illegible] te occupati durante il gioco [illegible] vare il modo di eliminar[illegible] mente gli odiosi nemici. [illegible] posito sarà possibile sce[illegible] nel vasto arsenale disponibile tramite l'apposito menu, per il quale vi rimandiamo al box. *Worms* può essere considerato uno sparatutto o un gioco di strategia, ma con un particolare che lo distingue da tutti gli altri: si è così impegnati a ridere che è praticamente impossibile annoiarsi. La possibilità di giocare sino a quattro squadre, sia umane che guidate dal computer, rende *Worms* un capolavoro di divertimento. Inizialmente è possibile rimanere un po' sconcertati dall'essenzialità della grafica ma, già dopo la prima partita, si comincerà ad assaporare una qualità difficilmente riscontrabile negli ultimi tempi: il divertimento allo stato puro. Il tutto, innaffiato dai meravigliosi e azzeccatissimi inni, motti e urletti, pronunciati con vocine da bambini mielosi, che i piccoli amici lancieranno durante la partita. Si parte da "hello mammy" nel caso si passi un po' di tempo senza interagire con il gioco sino al malinconico "bye bye" che il triste cagnotto pronuncerà prima di morire. Se dalla Playstation non volete solo tonnellate di poligoni ma aspirate anche a divertirvi come pazzi, *Worms* è il titolo giusto.

• *MacMan*

Calcolare la giusta traiettoria, all'interno delle ambientazioni, è essenziale.

WORMS

Worms non anima quel milione di poligoni a cui siamo abituati, ma una volta infilato il CD nella PlayStation si ha, verso la vita videoludica, un approccio diverso. Il divertimento che scaturisce dalle varie situazioni è veramente impareggiabile, a patto però, che lo si condivida con un amico. Infatti, c'è un vero abisso, anche di valutazione, tra una partita a *Worms* in solitario, una a due e una a quattro giocatori umani, anche a causa dell'eccessiva bravura dei giocatori controllati da computer, cosa che di certo non rientra nello spirito del gioco e si rivela leggermente frustrante. Insomma, si tratta di un grande titolo, dalla grandissima giocabilità, con una grafica semplice ma estremamente funzionale, basato su una struttura assolutamente geniale che, tuttavia, è adatto solo a quelle persone che sanno già di avere la possibilità di invitare tre amici per una partita (che, molto probabilmente, si concluderà verso le cinque di mattina).

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 10/10
Dopo la prima partita sarete completamente ina balia di Worms. Specie nel modo a due giocatori

GRAFICA 7/10
Benché funzionalissima la grafica è forse il punto più debole del gioco. Gli sprite dei vermetti sono troppo piccoli e a volte farete fatica a distinguerli

SFIDA 9/10
Quattro miliardi di schemi diversi ci sembrano una buona garanzia. Non è longevissimo se giocato da soli: il computer è troppo bravo

SONORO 9/10
L'accompagnamento musicale è un po' flebile ma ben compensato dai meravigliosi commenti dei vermi

PSX 88

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il verme e direzionare i colpi
Centra l'inquadrature sul verme in uso
Per saltare
Per seguire l'azione e zoomare
Per mettere in pausa
Per sparare
Per scegliere l'arma

GAME power

2

ANNO 1996

Help

RAYMAN
PLAYSTATION/SATURN

DISCWORLD
PLAYSTATION

SATURN PS

2ª PARTE

RAYMAN

BLUE MOUNTAINS

TWILIGHT GULCH 1

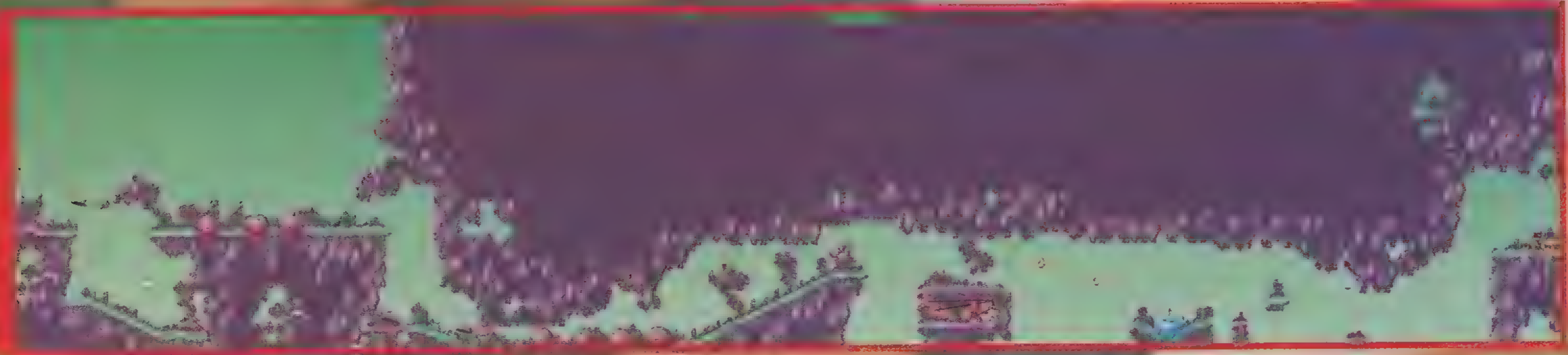
TWILIGHT GULCH 2

Continua la nostra gita nel mondo del buffo personaggio protagonista del mitico platform *Rayman*, targato Ubi Soft, disponibile per entrambi i nuovi 32 bit. Seguendo le nostre indicazioni e osservando attentamente le mappe, risolvere *Rayman* sarà facile come far mangiare un paio di panini a "gozzolone" Air. L'ultima parte della soluzione apparirà sul prossimo numero, quindi non perdetelo!

TWILIGHT GULCH 1

Prima di aggrapparsi alla prima maniglia volante che vedete, andate un pochino più avanti e raccogliete il pugno. Avete bisogno dell'abilità del pugno per aggrapparvi.
Saltate a sinistra del cartello d'uscita, all'inizio del livello, e lasciatevi cadere. Andate a destra, superate il mostro di roccia e apparirà una gabbia. Andate su e troverete un'altra gabbia.
Quando vedete una sfera blu sospesa in aria, buttatevi e troverete un'altra gabbia.

TWILIGHT GULCH 2

Per superare le rocce che vi ostruiscono la strada, potete saltarle o distruggerle. A volte all'interno nascondono delle sorprese.
Quando vi troverete bloccati in una caverna con pietre laviche che vi insidiano e Mr. Stone che sopraggiunge, rompete le rocce e avanzate verso destra. Una nuvola apparirà. Rompete ancora le rocce, tornate verso il lato sinistro della caverna e arrampicatevi. Saltate sulla nuvola che apparirà e scappate.

THE HARD ROCKS 3

THE HARD ROCKS 2

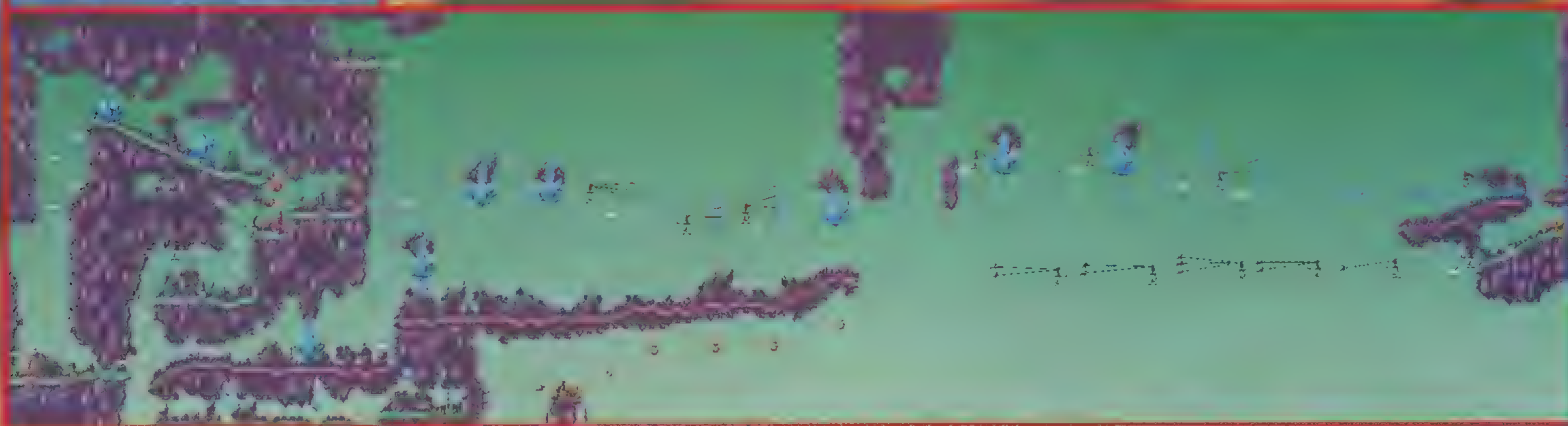
MR STONE'S PEAKS 1

THE HARD ROCKS 1
All'inizio del livello, strisciate verso sinistra e troverete un power-up.
Quando le sfere blu di metallo vi bloccheranno la strada, mentre attraversate le nuvole, colpitele per eliminarle definitivamente.
Alla fine del livello, sulla destra, per uscire bisogna saltare nello spazio vuoto seguendo la fila di sfere blu, e prendere la maniglia volante.

THE HARD ROCKS 2
Per aprire la gabbia protetta bisogna usare i pugni.
Al segnale d'uscita, sbarazzatevi del cacciatore e saltate nella sua stessa posizione. Apparirà una nuvola che vi porterà a una vita extra.

THE HARD ROCKS 3
Per evitare le rocce che cadono, aggrappatevi alla piattaforma e lasciatele rimbalzare sopra di voi.

MR STONE'S PEAKS 1
Rompete la roccia per liberare la chitarra, che vi ringrazierà dandovi la possibilità di volare.
Dopo il primo fotografo, camminate e lasciatevi cadere nel buco sulla destra per trovare una gabbia.
Dopo il secondo fotografo, volate ancora un po' e troverete un power-up. Nel buco sottostante c'è un'altra gabbia nascosta.

THE HARD ROCKS 1

MR STONE'S PEAKS 2

MR STONE'S PEAKS 3

MR STONE'S PEAKS 4

MR STONE'S PEAKS 2

Tagliate la parte consumata della corda con l'abilità dell'elicottero. Solo così potrete evitare che i due enormi massi vi trascinino in acqua.
Una volta raggiunta l'erba, volate in alto a destra per raggiungere la gabbia nascosta.

MR STONE'S PEAKS 3

Una volta superata la prima sezione dell'acqua, e dopo aver raggiunto il bonsai gigante, continuate ad andare a sinistra e una serie di nuvole vi condurrà a una gabbia.

MR STONE'S PEAKS 4

Prima di raggiungere il secondo tratto d'erba, lasciatevi cadere e troverete un mago.
Lasciatevi cadere anche in una delle buche successive e troverete una serie di sfere blu.
Dopo il fotografo saltate giù a destra e troverete una gabbia.
Quando incontrate la serie di sfere blu di metallo, saltate giù nella seconda o nella terza buca e troverete un'altra gabbia nascosta.

PICTURE CITY

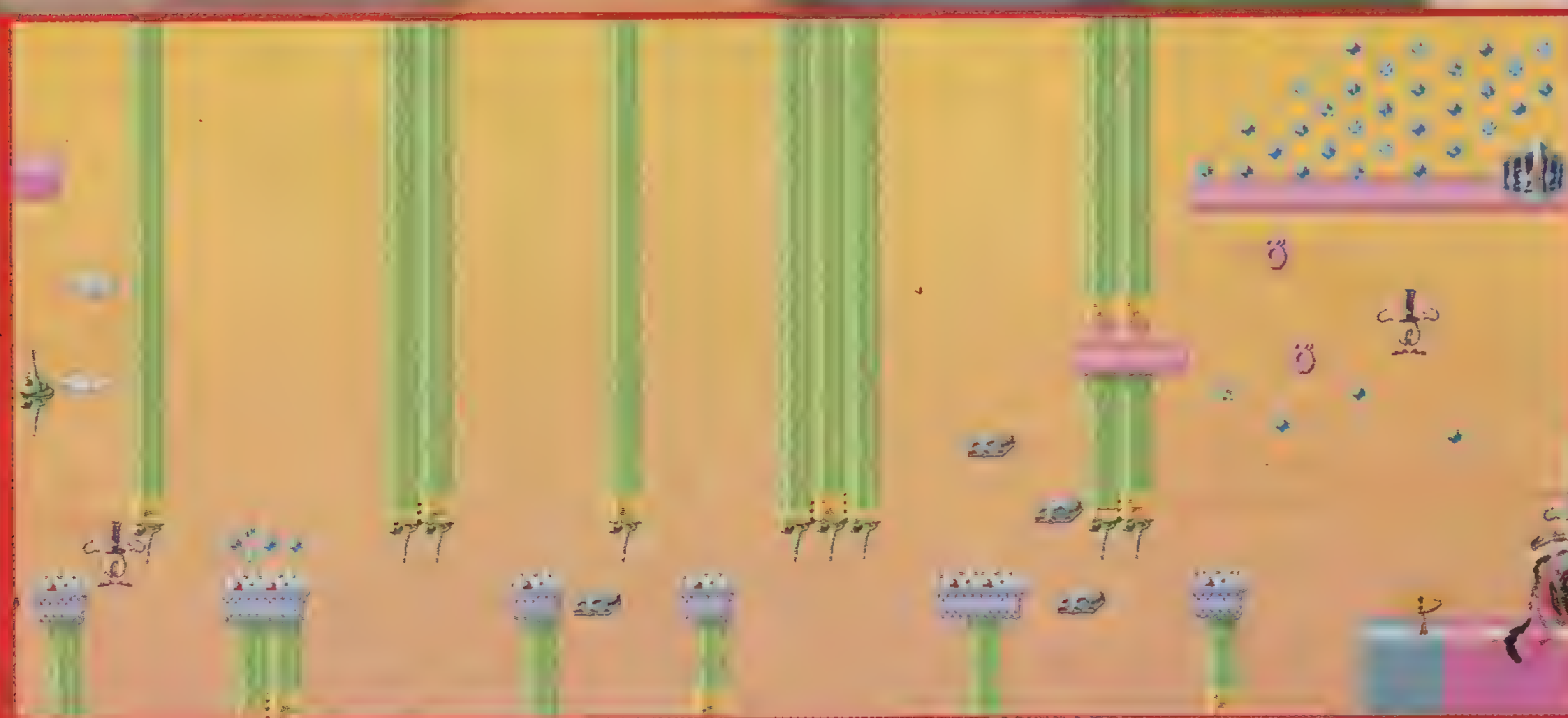
ERASER PLAINS 1

ERASER PLAINS 1

Prima di saltare sulle matite, fate cadere il simbolo del Tan e saltateci sopra. Saltate sulla piattaforma e proseguite a destra per trovare altre tiere blu e una gabbia, a questo punto tornate indietro.
Quando siete sulla prima matita dopo il fotografo, saltate verso l'alto tra le due matite e vedrete apparire un power-up. Prendetelo e apparirà una piattaforma sulla destra, che vi porterà a una gabbia.

SPACE MAMA'S CRATER 1

SPACE MAMA'S CRATER 2

SPACE MAMA'S CRATER 3

Terry Pratchett'S

DISCWORLD

2° PARTE

La soluzione della seconda parte dell'avventura demenziale della Psygnosis ha richiesto tempo, ma, tra le tante sorprese che il gioco presentava, abbiamo trovato anche un "bug" non indifferente. Infatti, sembra sia impossibile portare a termine l'avventura, a meno che non si sia dotati di molta pazienza, come vedremo più avanti. In ogni caso, eccovi la seconda parte della soluzione di *Discworld*.

TERZO ATTO

A questo punto dovrete scoprire quali oggetti vi servono per creare un vero eroe: dovrete parlare con il mago più a sinistra nel refettorio dell'Università, i vecchi e l'amazzone nella piazza e con Grande Sally nella locazione delle tenebre.

Tornate poi ai cancelli della città e parlate con la guardia più a sinistra per ottenere la giusta "equazione" (dovrete selezionare tutti gli oggetti). Dopodiché dovrete procurarvi gli oggetti in questione.

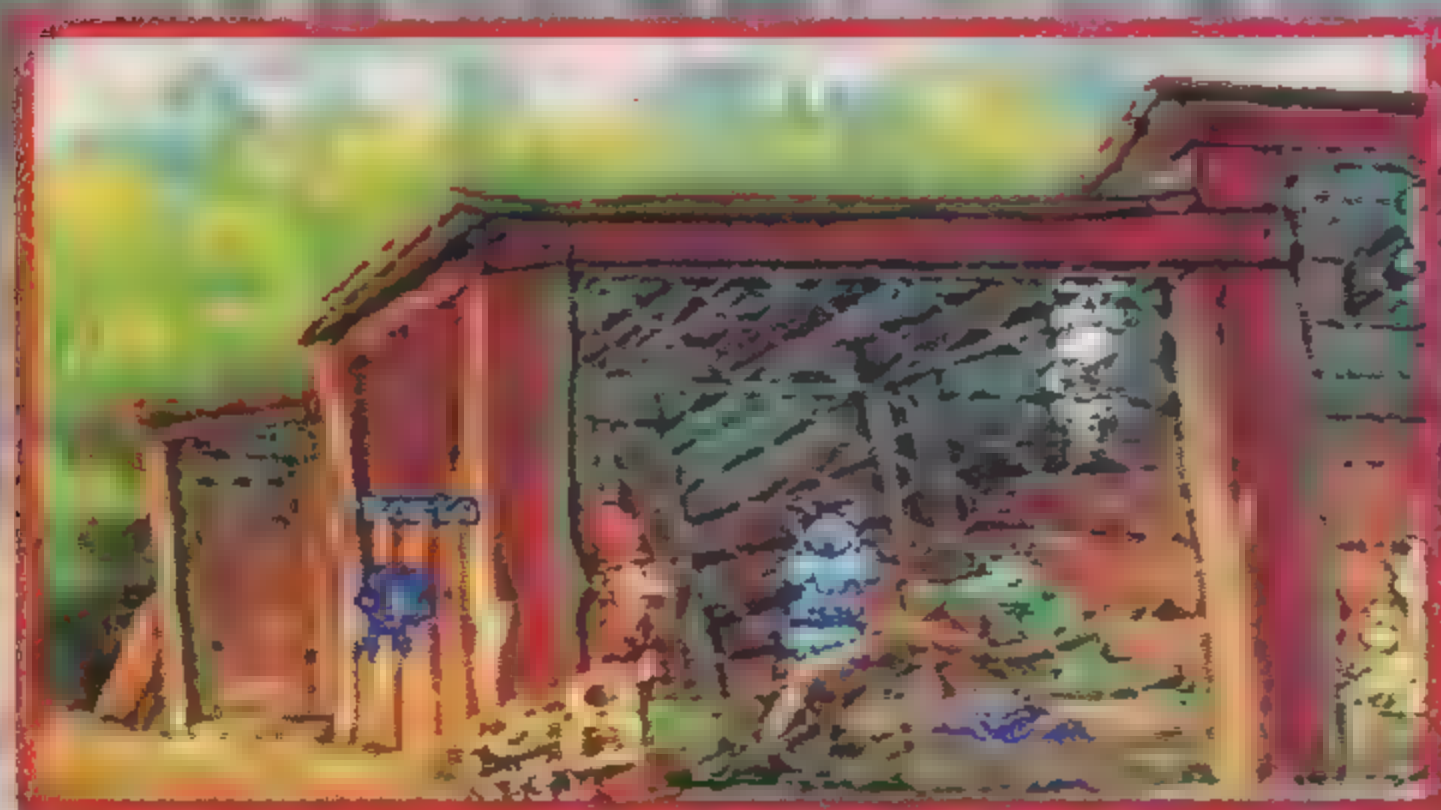
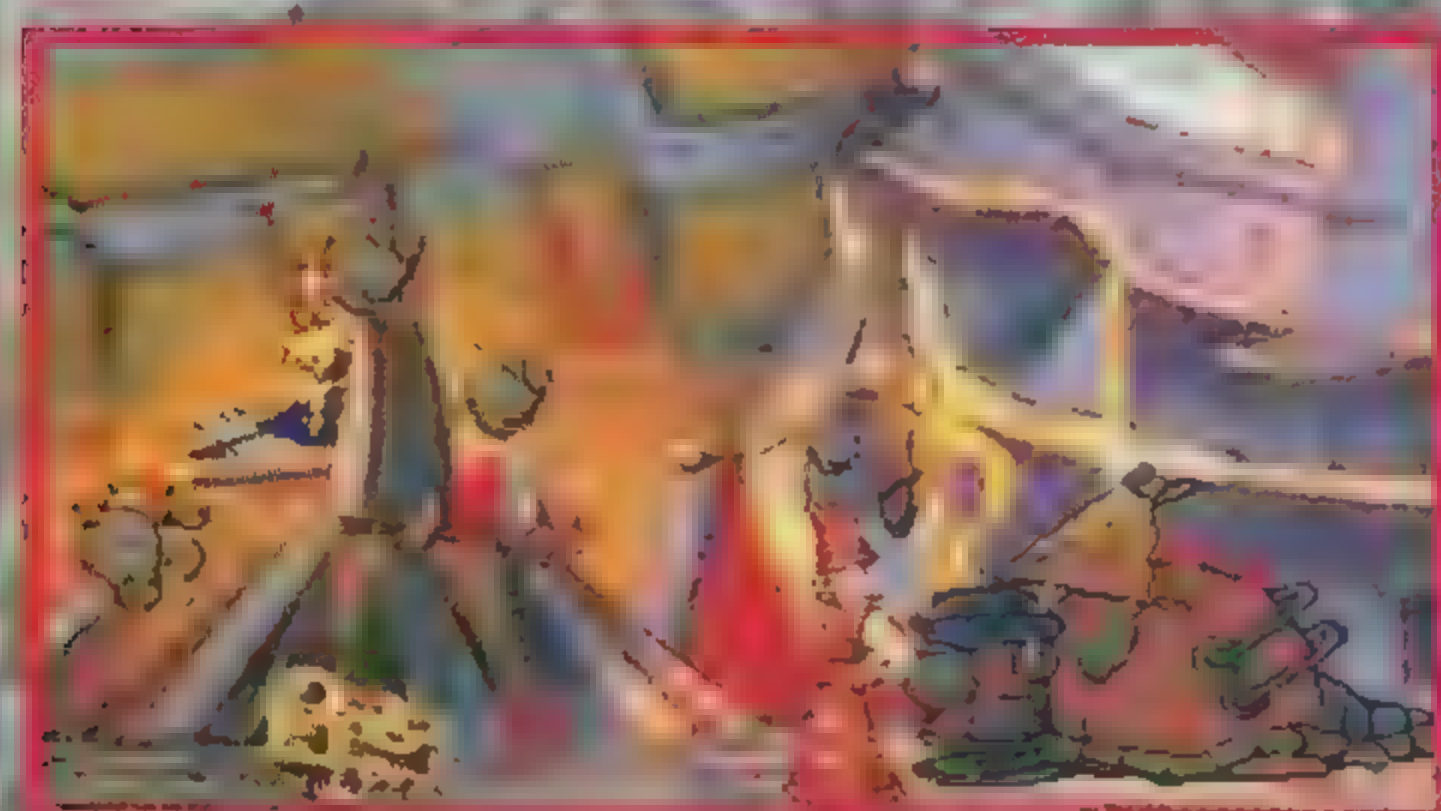
Il [illegible]mano

Andate nel nascondiglio e bussate alla porta (utilizzando il battacchio) in questo modo riceverete una torta alla crema.

Dopodiché, tornate dall'alchimista del vicolo e parlategli utilizzando tutte le icone disponibili, in modo da farlo uscire dall'abitazione e prendere la scatola sul tavolo.

Andate poi alla scuderia ed esaminate la targa più destra del carretto (dovrete usare il pulsante destro del mouse). Una volta usciti dalle stalle, scoprirete che è apparsa una nuova locazione sulla mappa della città, il Ricovero dei Draghi, che si trova a sinistra del centro della mappa.

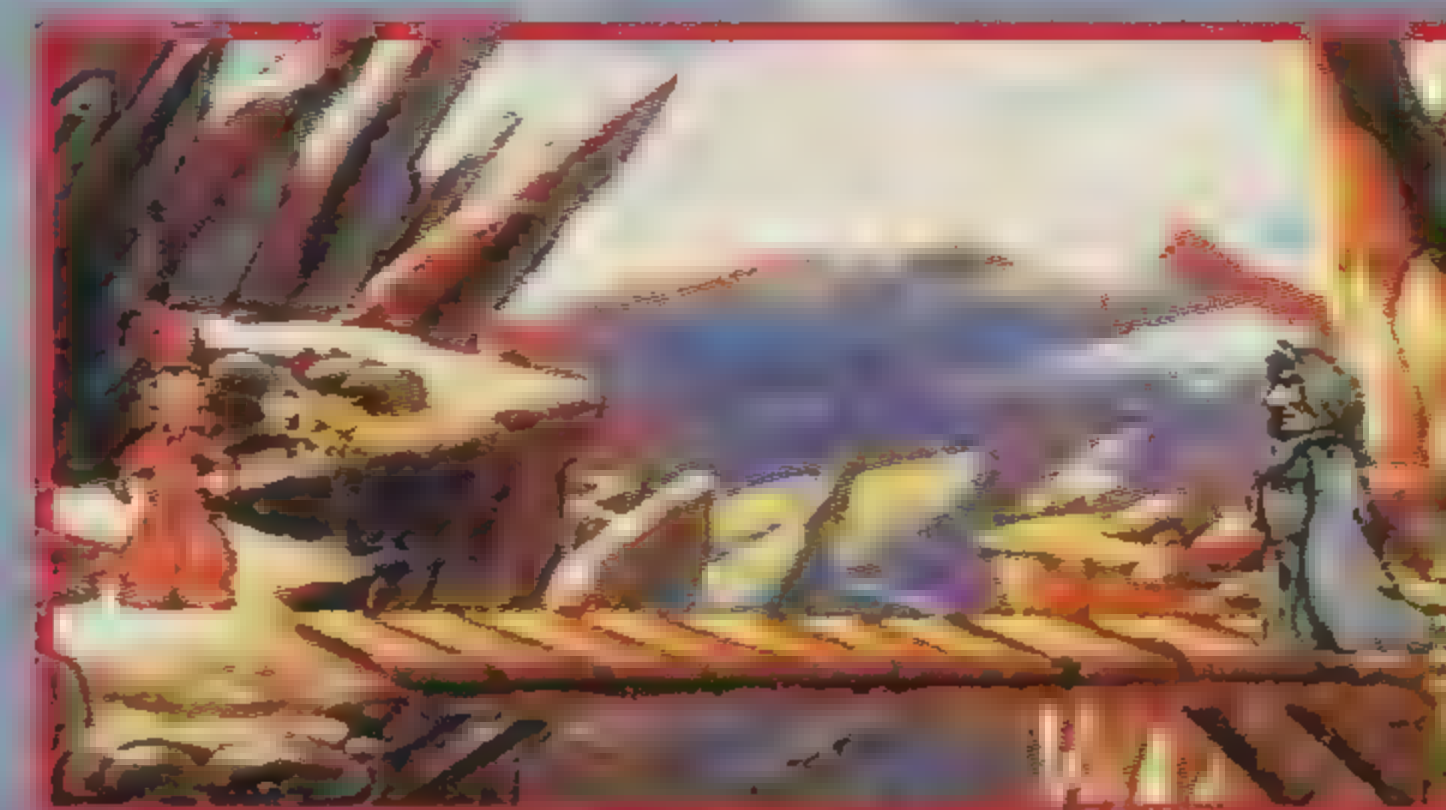
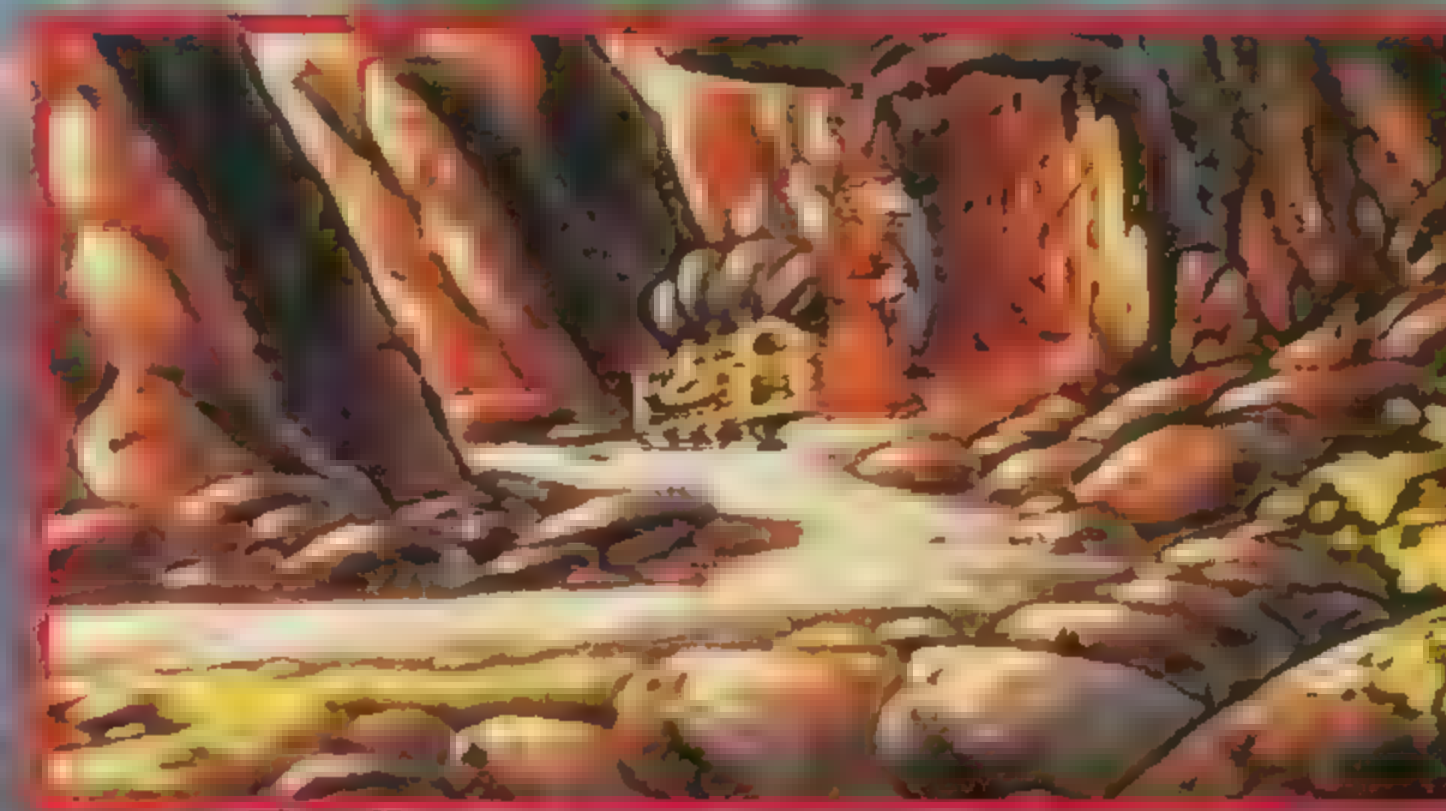
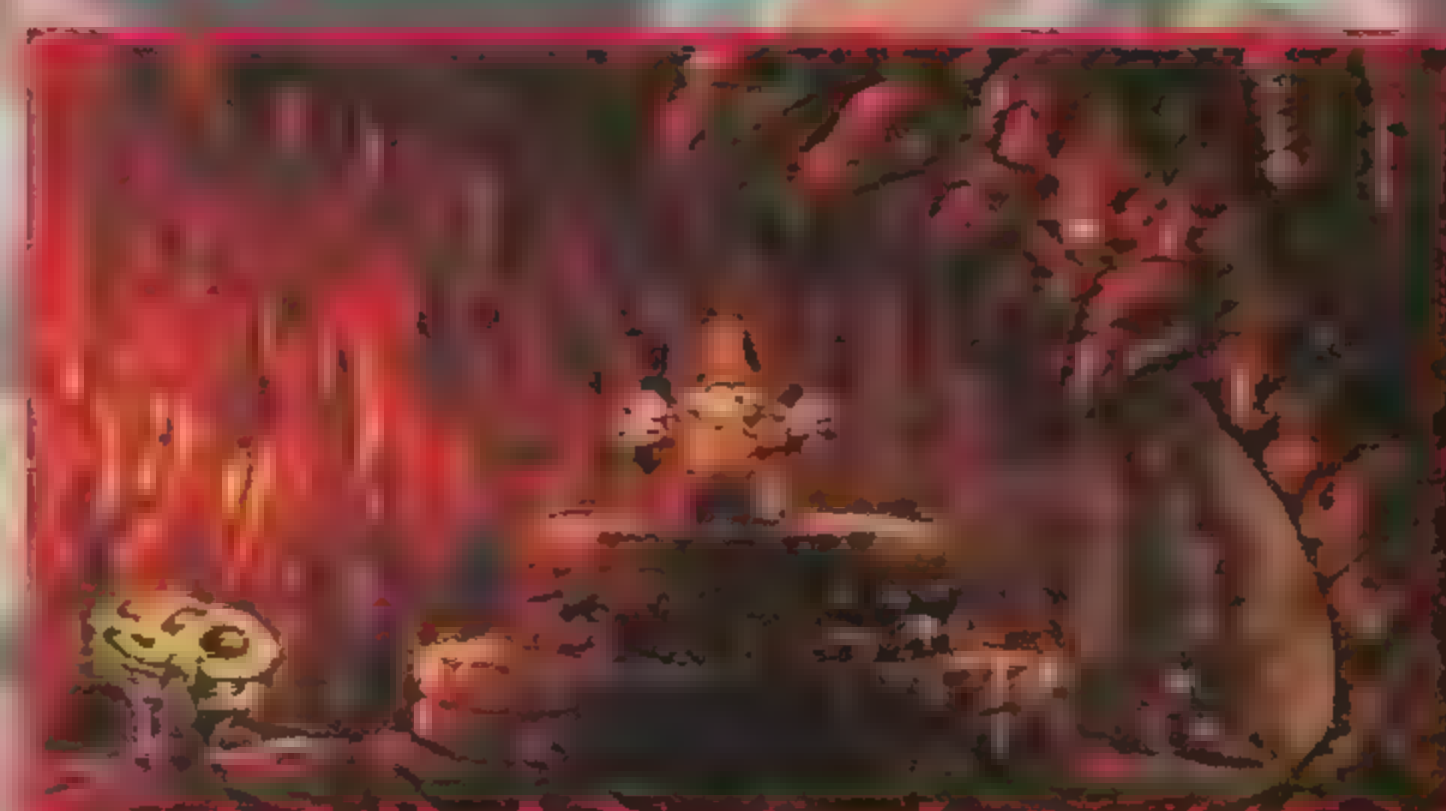
Andate in questa nuova locazione, superate il cancello e bussate alla porta della casa per poter incontrare Lady Ramkin. Dopo averle parla-

to tornate davanti alla casa, bussate di nuovo, quindi correte dietro alla casa: ora avrete il tempo di prendere la coccarda azzurra, il guinzaglio e il chiodo a cui questo era appeso.

Andate nella Piazza e comprate dal venditore ambulante (dibbler) un sacchetto di carta, dove troverete delle sanguighe. A questo punto potrete tornare nella taverna del Tamburo Rotto, dove dovrete esaminare la bottiglia verde sullo scaffale dietro al bancone e chiederne un bicchiere al barman: in modo di otterrere un altro vermiciattolo.

Andate al Palazzo, utilizzate le sanguisuge per aprirvi la strada tra le guardie, quindi entrate nei sotterranei (si trovano in fondo a destra, oltre la macchina per il fumo).

Utilizzate il vermicello sul buco in basso a destra delle tre celle, smascherate il ratto (scorprirete che è un altro Imp), quindi uscite e andate dal Pescivendolo lungo la strada, dove dovrete prendere il ritratto della piovra appeso al muro.

Uscite dalla città, e andate nella capanna della strega nel bosco Oscuro: qui esaminate la pozione rosa appoggiata sul tavolo a destra e parlate di questa pozione con la strega stessa, che pretenderà un bacio vero. Per farvi forza, utilizzate la torta di crema su voi stessi, quindi prendete la pozione.

Seguite poi il filo di lana fino ad arrivare nel cortile, dove troverete una pecora: utilizzate su di essa la coccarda, inserite l'Imp nella scatola presa dall'alchimista e con questo aggeggio scattate una foto alla pecora. Infine prendete la mazza dalla pila di pezzi di legno e uscite.

Tornate in città, entrate nella taverna del Tamburo Rotto e dirigetevi verso sinistra: utilizzate il chiodo sulla trave), quindi utilizzate la foto della pecora sul ritratto della piovra e appendete il quadretto così ottenuto alla trave. Sedetevi, parlate con lo spaccone e, quando prendete i due boccali, utilizzate su questi la pozione presa dalla strega e dateli a Braggart: dopo una divertente scenetta, scoprirete la locazione del Tempio.

Uscite dalla città e andate al Tempio: lungo la strada incontrerete il solito Monaco, di cui potrete liberarvi utilizzando il tappeto comprato dalla brava streghetta.

Continuate verso destra, e, una volta arrivati nel Tempio, utilizzate il guinzaglio sul vostro fedele bagaglio mobile, prendete la benda appesa a sinistra e utilizzatela su voi stessi.

Dopo un tragitto irto di pericoli, utilizzate il borsellino (dovrebbe essere nel vostro invenario personale dall'inizio del gioco) per raccogliere un po' di sabbia, che si trova in basso a destra rispetto all'altare. Infine scambiate il sacchetto con l'Amuleto (alla Indy, insomma!).

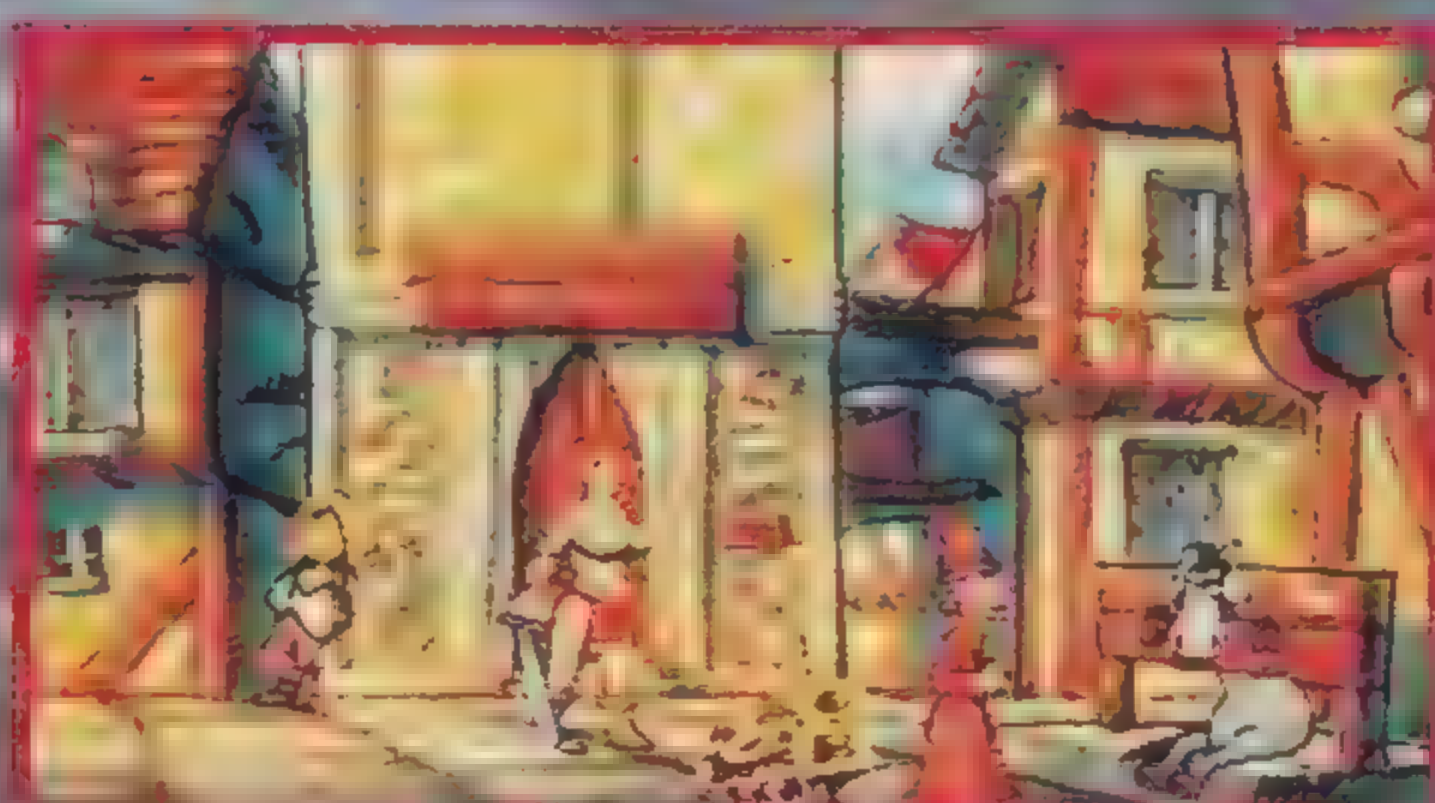
I [illegible]

Andate nel Bosco (in basso, tra la città e le montagne), girate la manovella e sostituite il secchio con il vaso per riempire quest'ultimo di acqua. Tornate nella città, dirigetevi verso la locanda, raggiungete il bagno e utilizzate l'acqua contenuta nel vaso con il sapone liquido che si trova sulla destra.

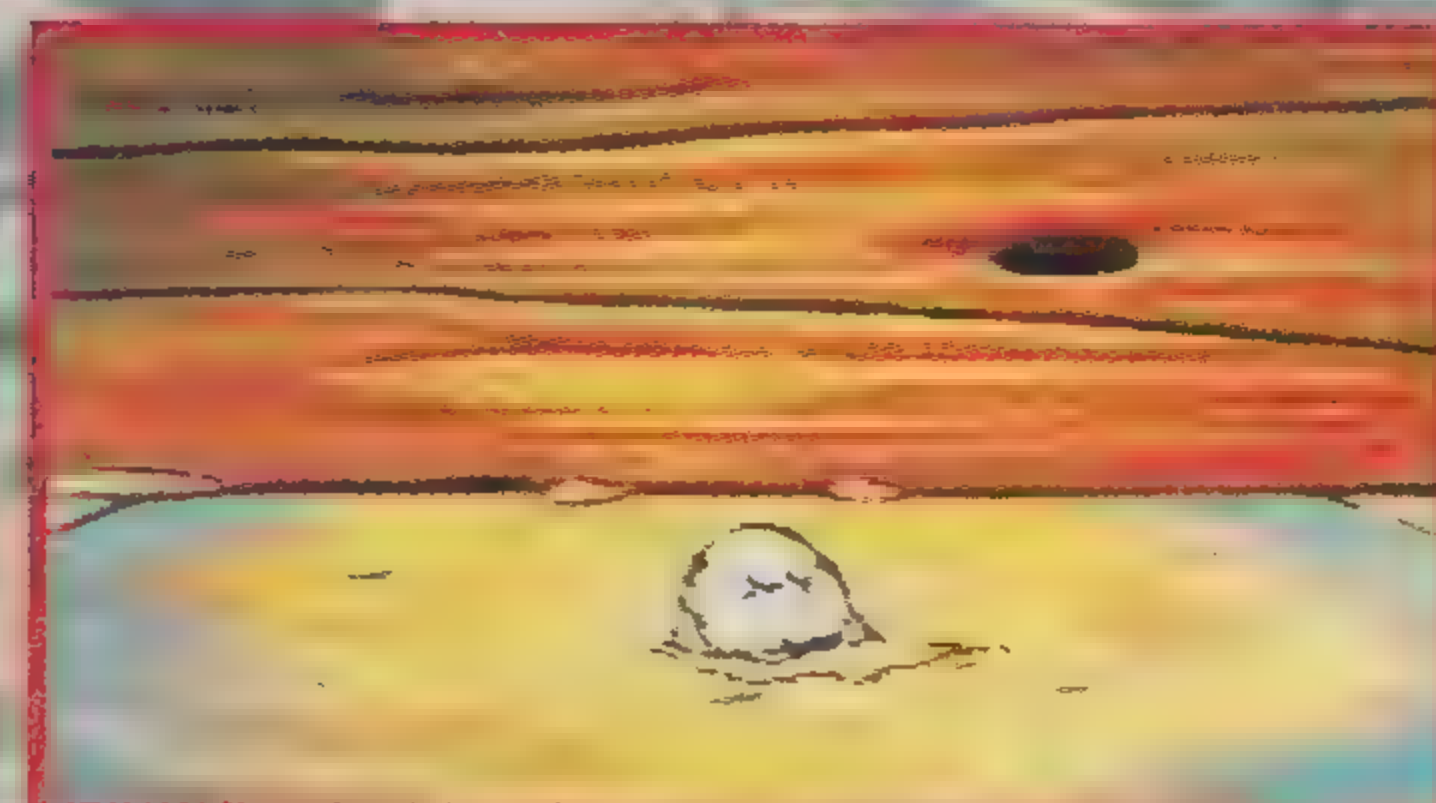
Entrate poi nel Palazzo utilizzando il sacchetto di carta sulle guardie, dirigetevi nel bagno e prendete la spazzola dalla vasca. Immergete questa spazzola nel vaso.

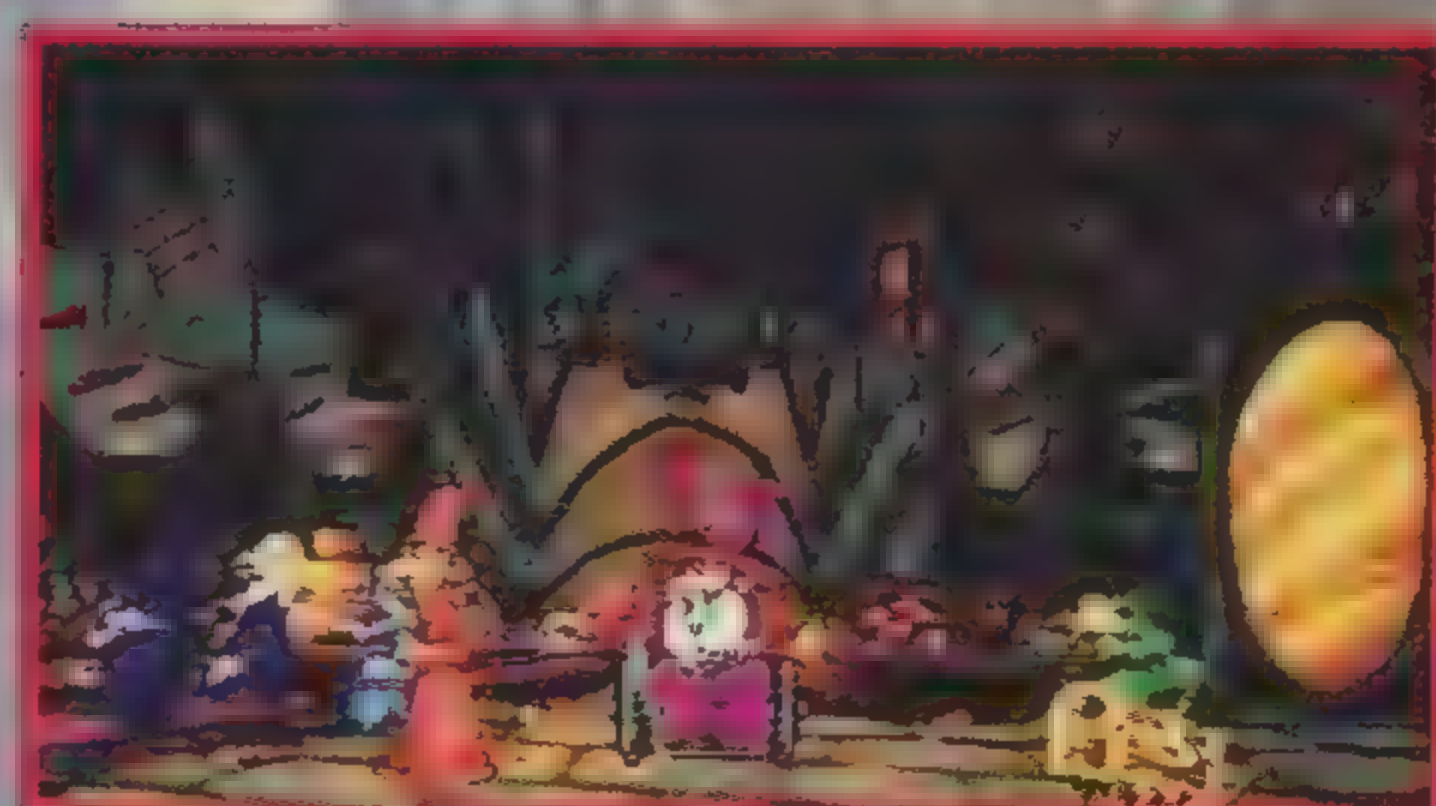
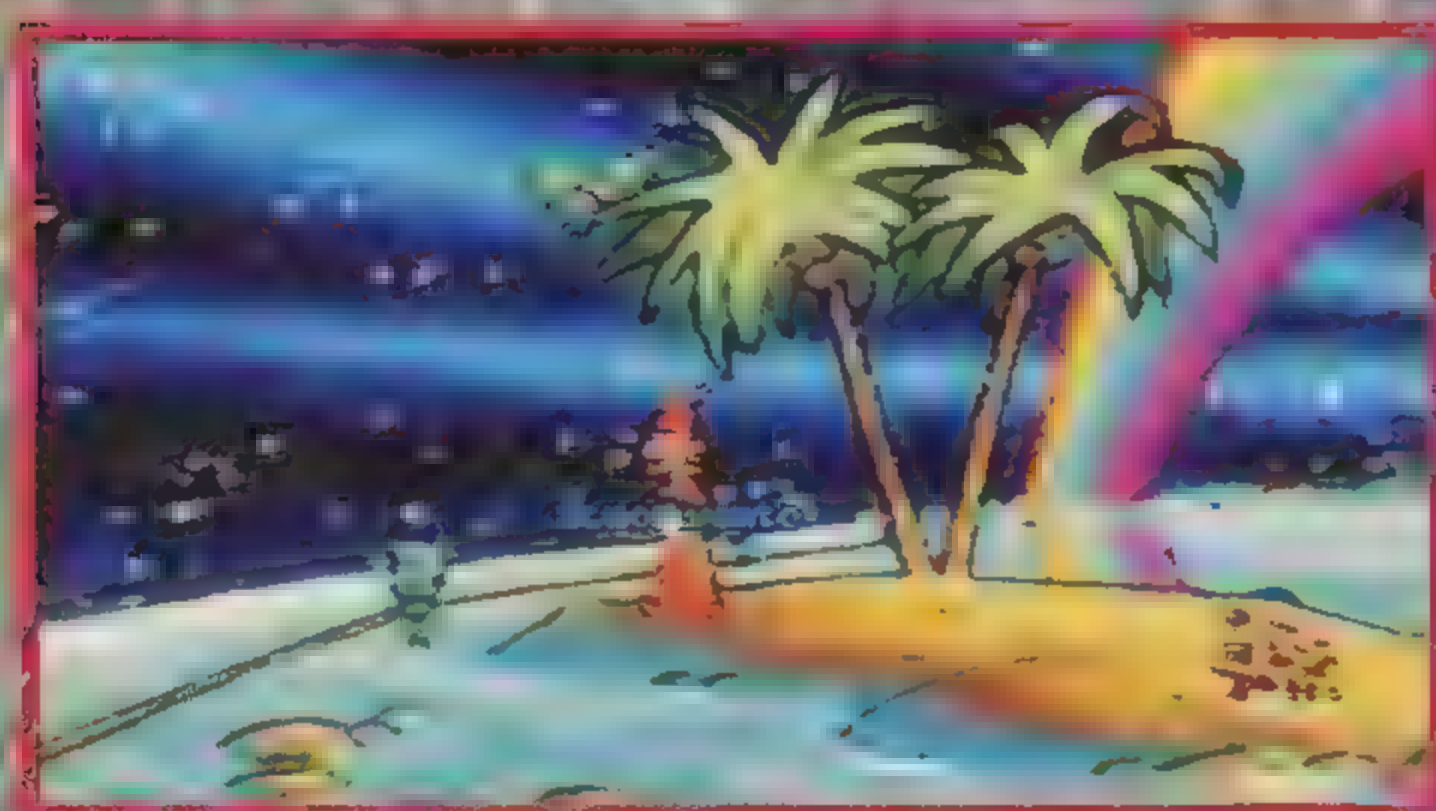
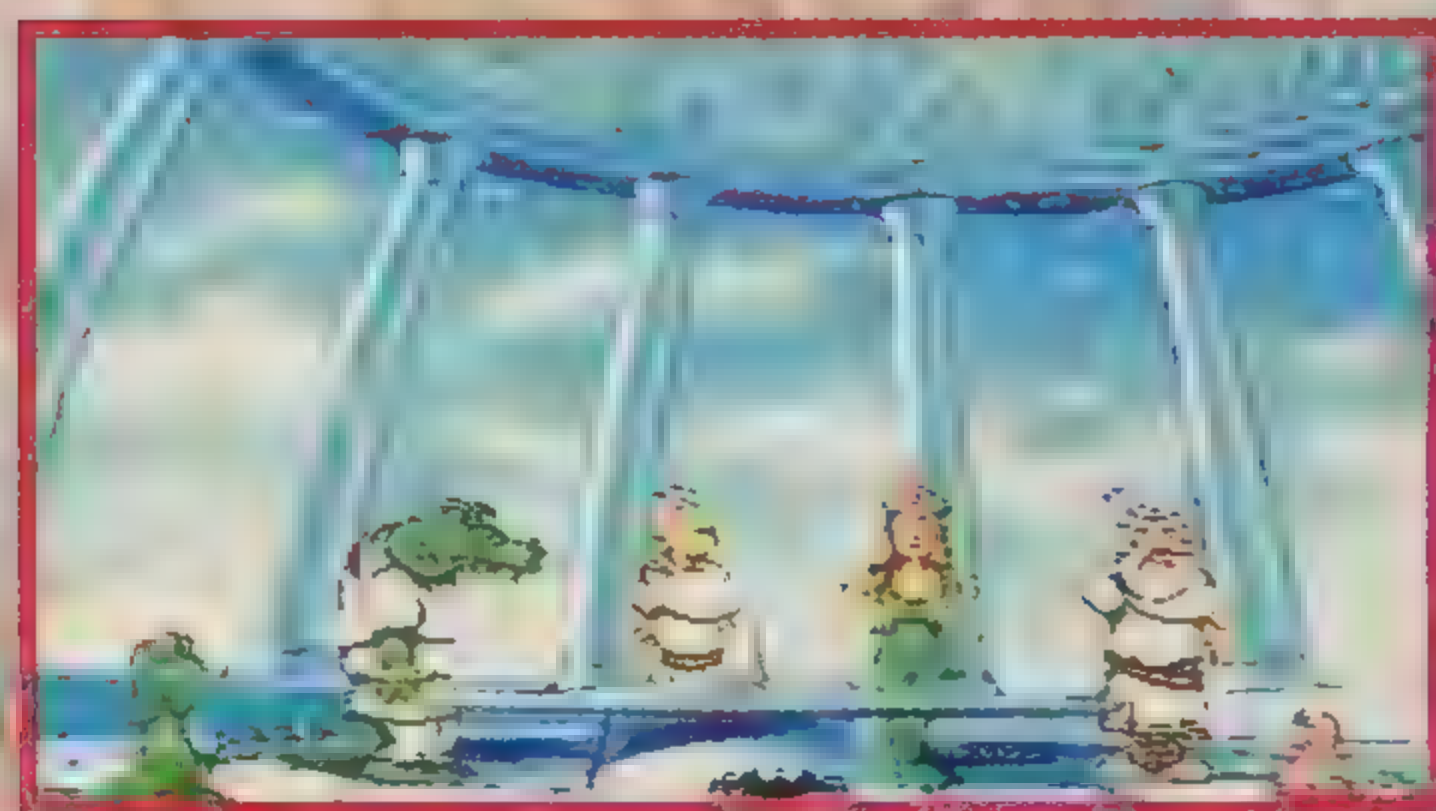
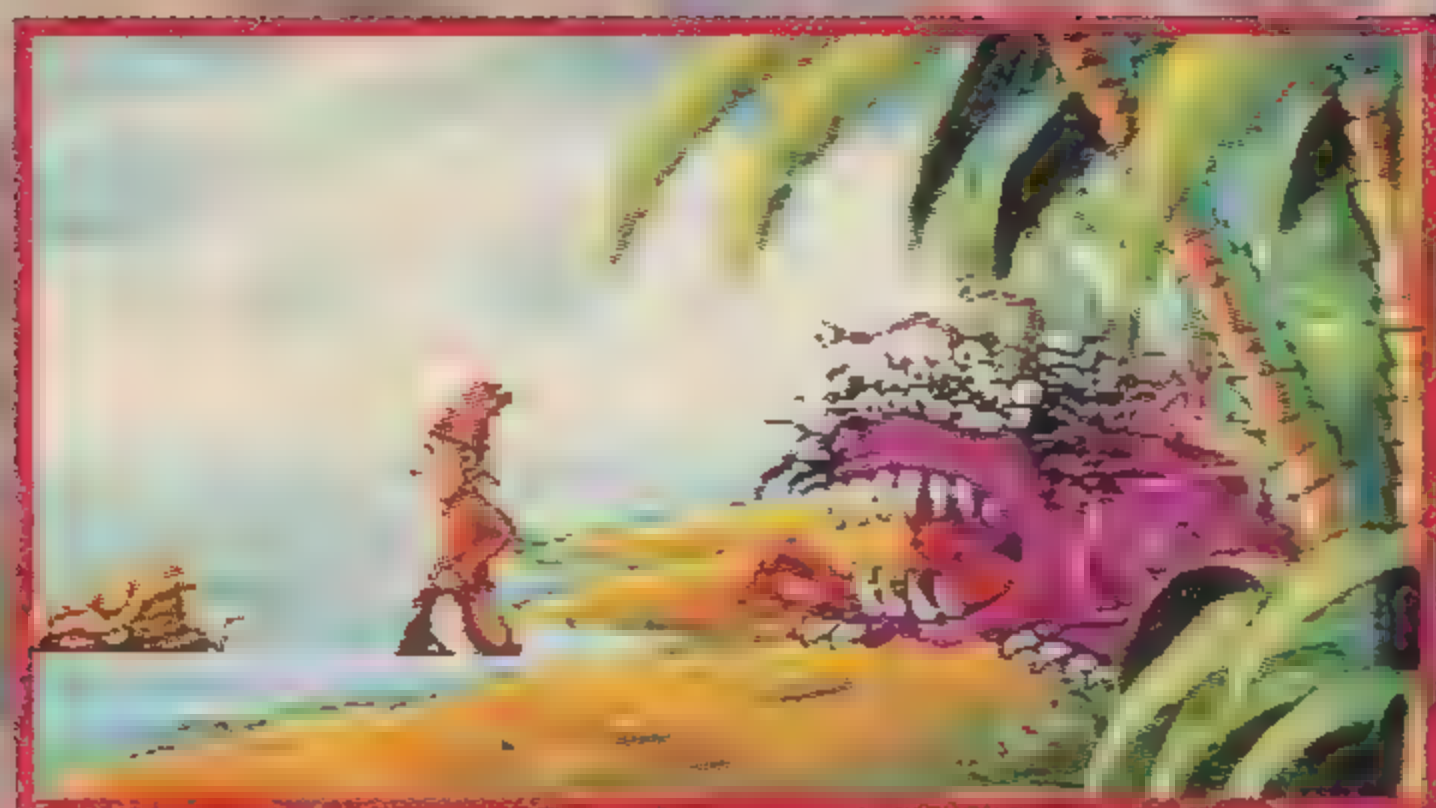
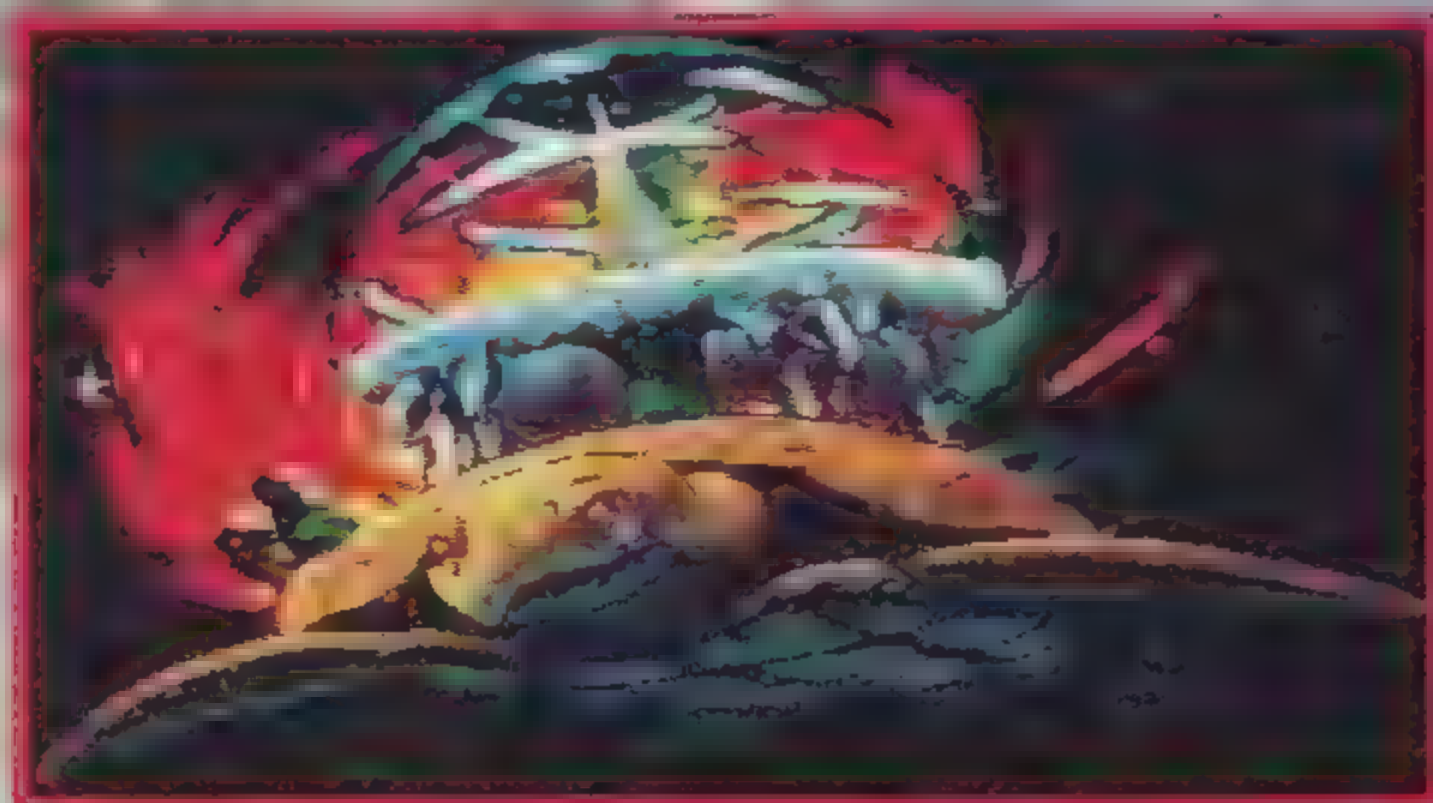
A questo punto siete pronti per ritornare alla scudeiria: esaminate nuovamente il retro del carretto e pulite la targa di quest'ultimo, quindi esaminatela (anche questa volta dovrete prima cliccarvi sopra con il pulsante destro del mouse) otterrete un'utile, quanto sciocca, informazione.

Ora dovrete tornare nella baracca del Ladro nelle tenebre (per entrare usate la scala come avete fatto in precedenza). Esaminate il sacchetto in alto, prendete il coltello e mettetelo nell'inventario personale di Spargivento.
Andate nel vicolo dell'alchimista, salite sulla pedana magica per ritrovarvi sui tetti, utilizzate il coltello sulla nuova scala e poi scendete: l'assassino cadrà dai tetti, vi chiederà la targa dell'investitore e potrete dirgli quella letta sul carretto nelle stalle.

Fate un salto dal barbiere, dove dovrete prendere le forbici, quindi andate nella Piazza, dove, verso destra, troverete il povero asino incatenato alla gogna (in fondo è stato il suo carretto a investire l'assassino): tagliategli la coda con le forbici e avrete dei magnifici baffi!

Il Tatuaggio

Andate nei sotterannei del Palazzo e, in fondo a destra, prendete un osso dallo scheletro; andate poi dal Giocattolaio (si trova sulla Strada) e utilizzate la colla sull'osso.

Raggiungete la Locanda, consegnate l'osso al cane, esaminate i tatuaggi del tipo seduto dietro al tavolo e scambiate con lui quattro chiacchiere: vi chiederà un bicchiere di latte. Parlate con il gestore della Locanda (quello alla finestra) per ottenere un bicchiere di succo di mucca da consegnare al marinaio, che vi consegnerà un fischietto per ritrovare il suo pappagallo.

Andate nella Piazza, prendete un uovo, che vi cadrà, quindi raccogliete il serpente; dopodiché tornate all'Università, prendete un sacco di fertilizzante dal retro, quindi entrate nello studio (dove, nel primo atto del gioco, avete preso la scopa). Utilizzate i fiammiferi sulla sagoma sulla destra, quindi prendete l'amido e utilizzatelo sul serpente, su cui dovrete anche utilizzare il fertilizzante.

Andate nel refettorio e scambiate la bacchetta (che in relatà è il bastone della scopa) di Windle Poons con il serpente inamidato; unite il bastone della scopa alla retina per farfalle. Infine andate nella stanza dell'Arci cancelliere e prendete il suo cappello dal tavolo.

Uscite dalla città e raggiungete i Confini del Mondo: qui suonando il fischietto attirerete il pappagallo (però, prima dovrete godervi la scenetta che chiama in causa gli dei del MondoDisco),quando il malcapitato pennuto si poserà sulla palma, lanciategli un petardo acceso (con i fiammiferi), quindi raccoglietelo

con la retina per farfalle. Una volta tornati dal marinaio della Locanda, e dopo che gli avrete riconsegnato il pappagallo, scoprirete che rivuole anche il fischietto, che vi è caduto recuperando Polly. Tornate quindi ai Confini del Mondo, prendete la lampada accanto all'isoletta ed esaminate il sostegno: inserite infine sul sostegno il cappello dell'Arcicancelliere, quindi esaminate e utilizzate il cappello per poter scendere oltre l'orlo del pianeta. Raggiungete lo scintillio (ovviamente si tratta del fischietto), tornate in città dal marinaio pieno di tatuaggi e finalmente scoprirete chi dovete cercare.

Andate nel negozio del barbiere, prendete il piccolo libro appaggiato sulla mensola, quindi tornate dallo psichiatra e parlate con il Troll. Uscite e rientrate (ora dovrebbe essersi liberato il posto più a sinistra), parlate con la ragazza e fatele firmare l'agenda presa dal barbiere.

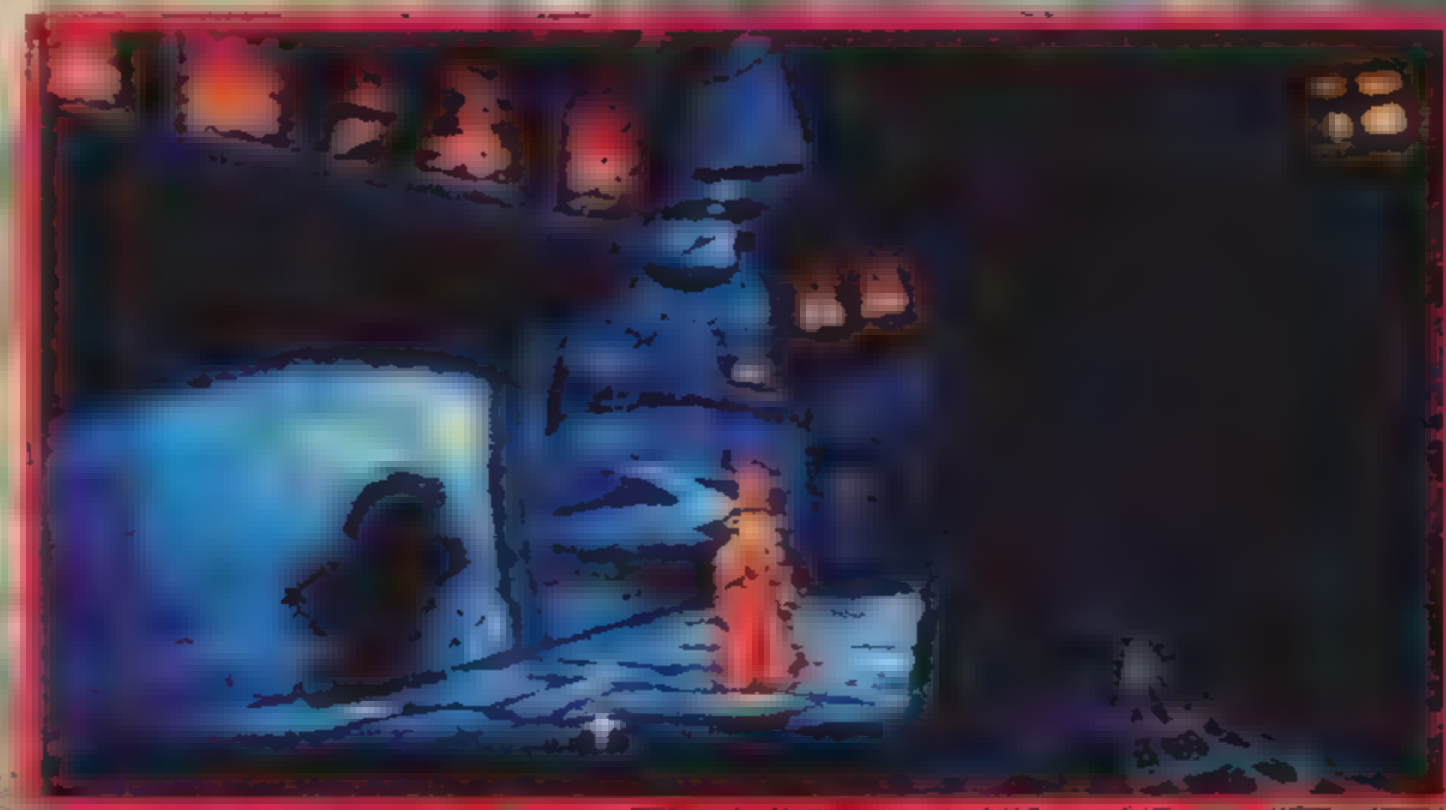
Uscite dalla città, andate nel bosco (quello tra la città e le montagne), parlate con il barbiere e dategli la sua agenda per farlo tornare nella sua bottega. Ritornate in città, dirigetevi dal barbiere e parlategli dei tatuaggi: scoprirete che suo figlio è il monello. Andate allora nella Piazza e parlate con il monello, che però non vorrà darvi il tatuaggio. Andate quindi nel vicolo che si trova nella piazza, tagliate con il coltello la banda elastica che permette al macchinario di funzionare (la banda finirà automaticamente nell'inventario del vostro baule, e dovrete fare in modo di spostarla nell'inventario di Spargivento).

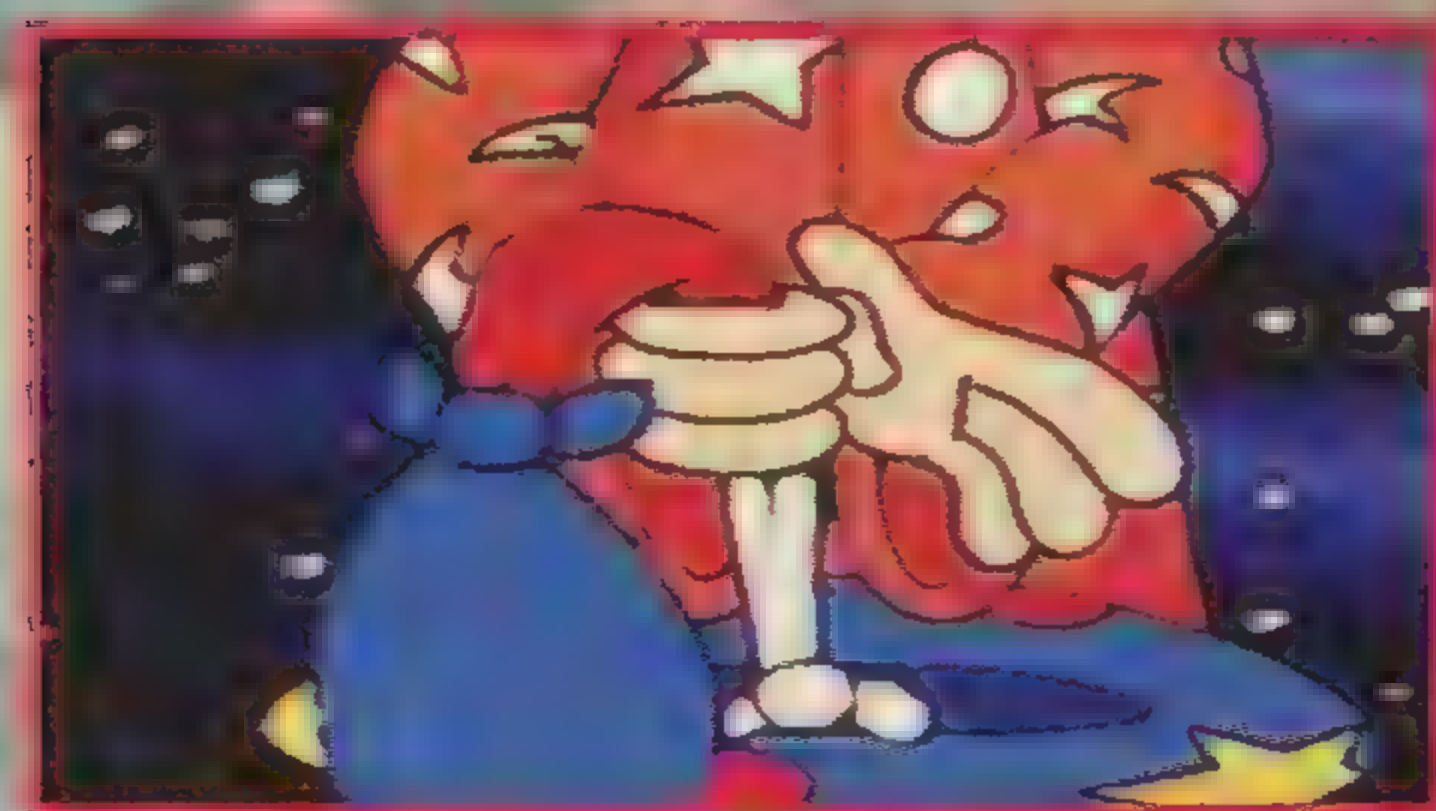
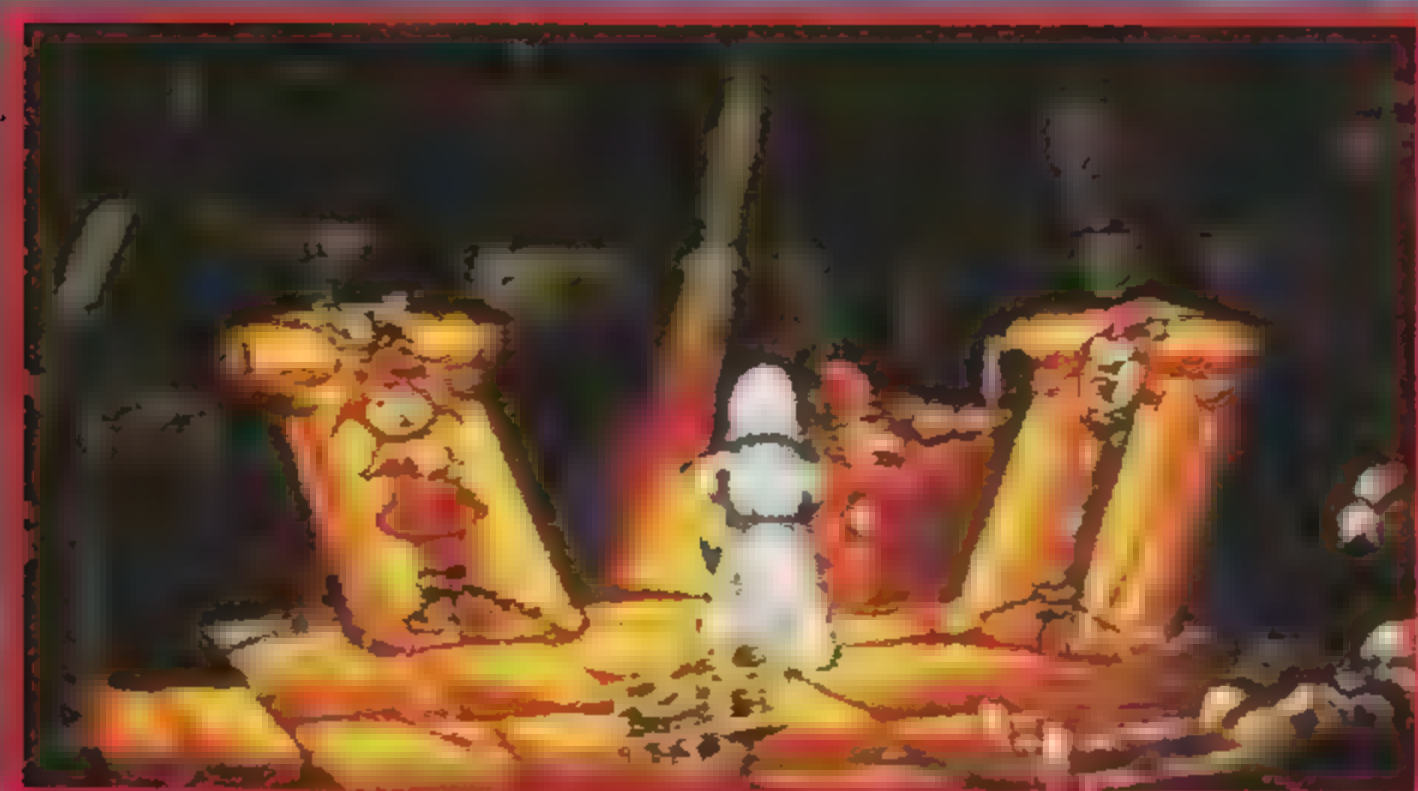
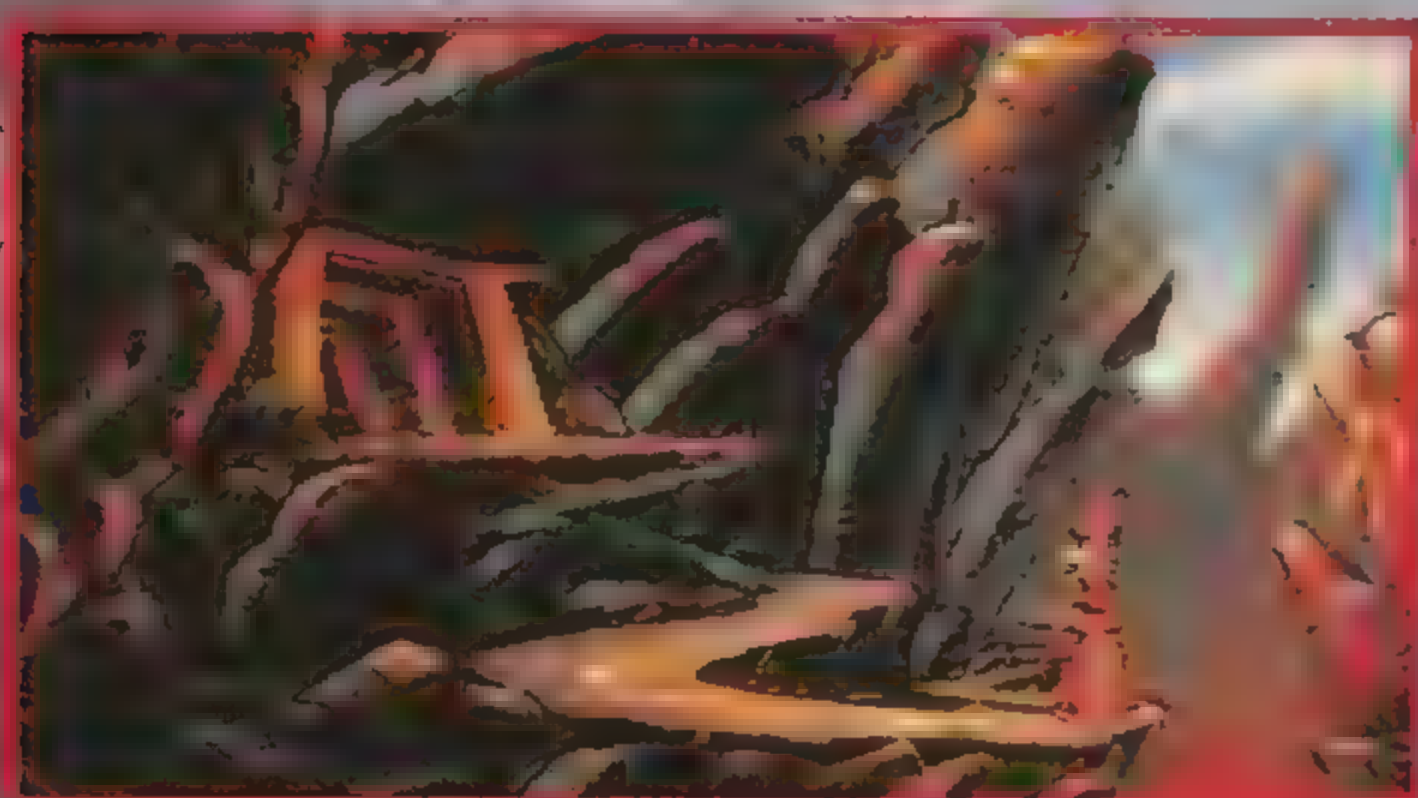
Tornate, passando dai tetti, sulla torre, legate la banda elastica al pennone della bandiera e, dopo l'ennesima scenetta, avrete anche il tatuaggio.

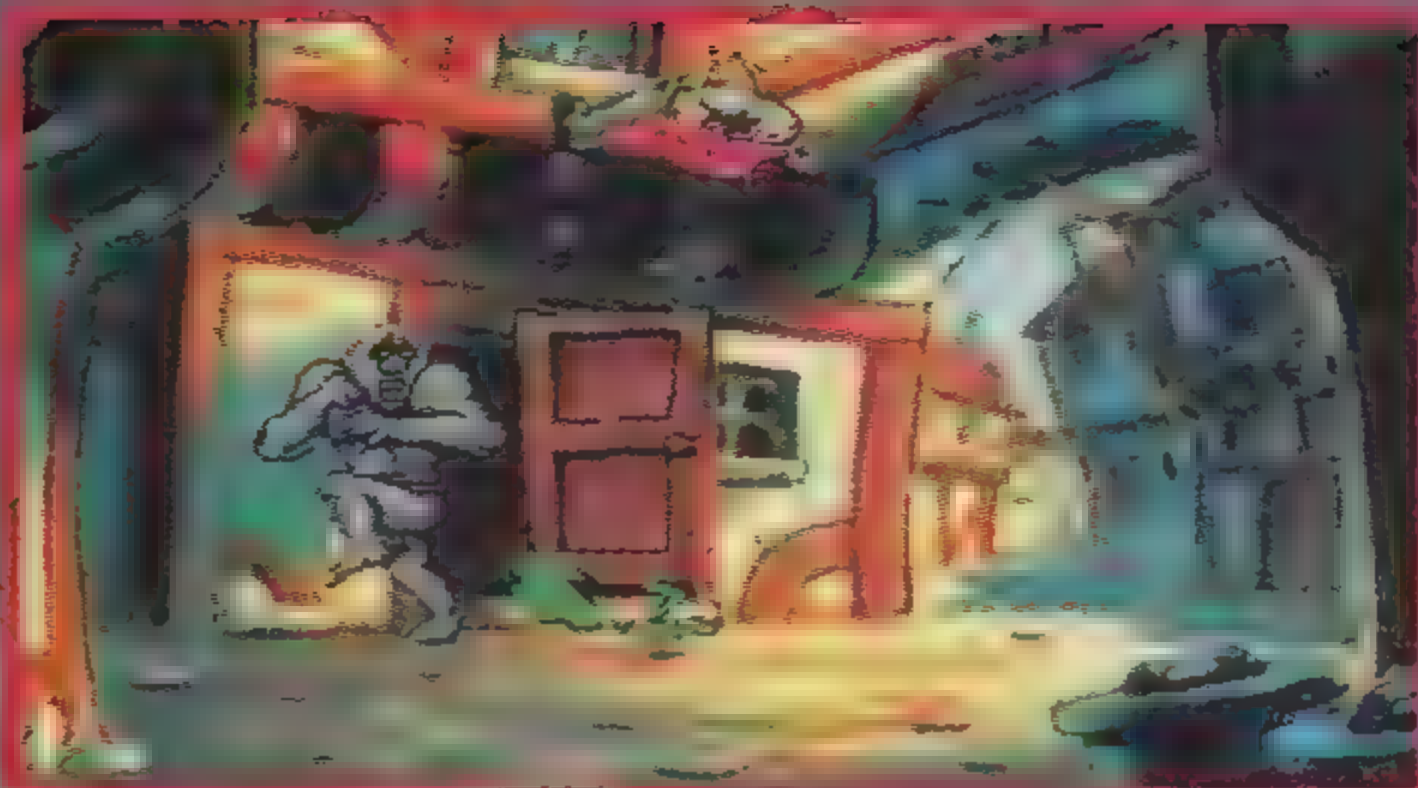
L'Incantesimo

Andate nella Libreria dell'Università: cercando con il puntatore dove prima c'era il pazzoide della banana d'oro, troverete un libro magico, che dovrete prendere ed esaminare.

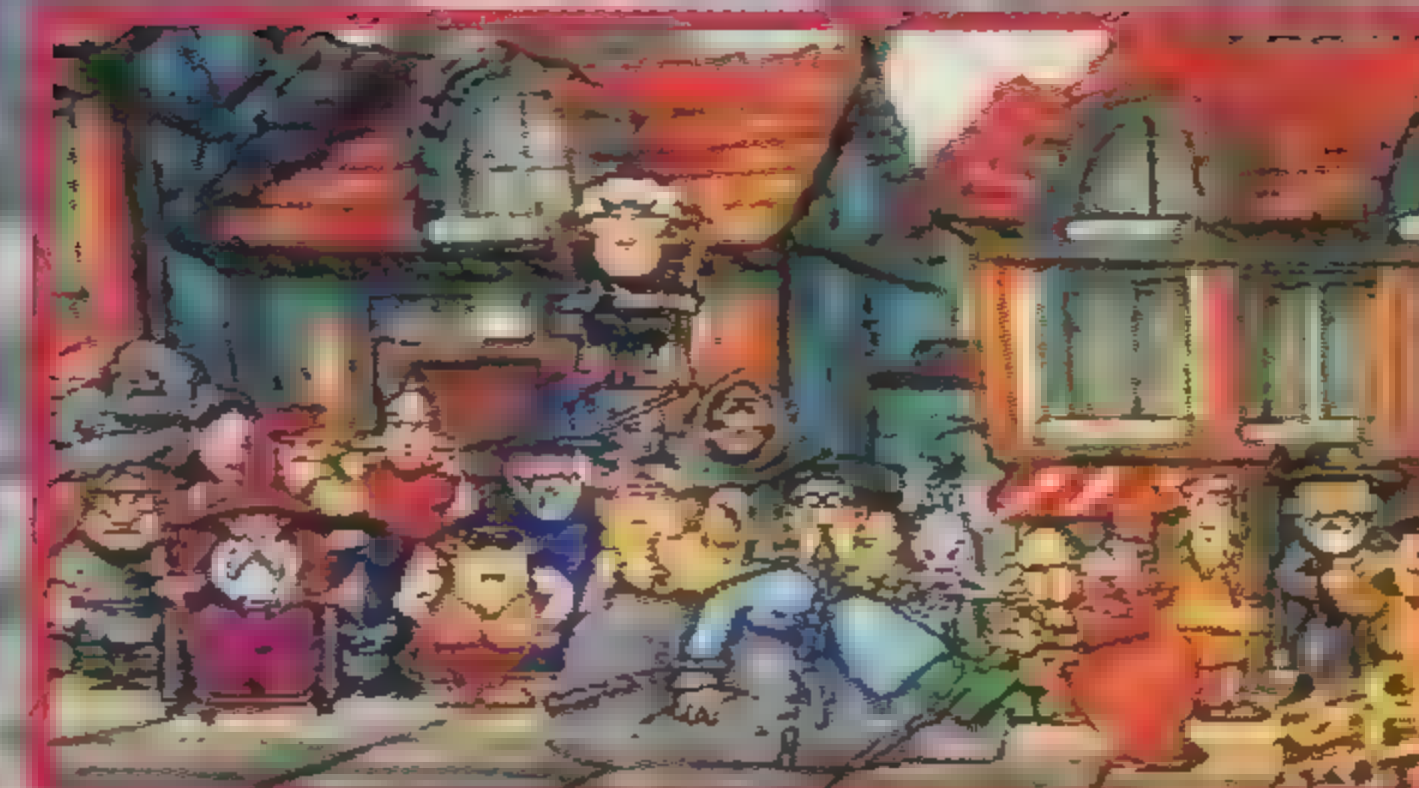
Il Camuffamento

Prendete la spatola dalla cucina dell'Università, quindi andate nelle Tenebre, nel punto in cui avete incontrato il muratore, e utilizzate la spatola sul murale per ottenere l'ombra di fuliggine.

La Spada Magica

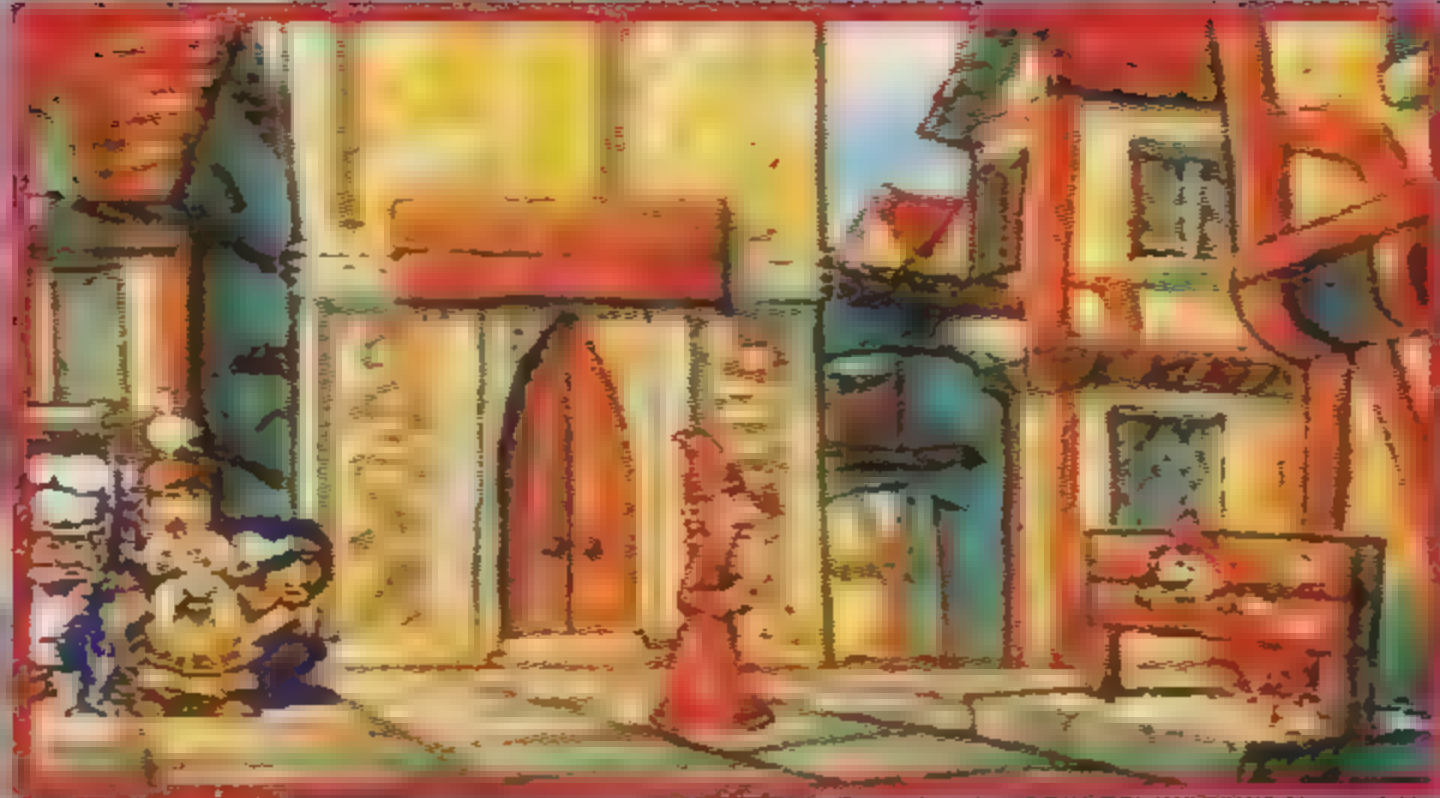
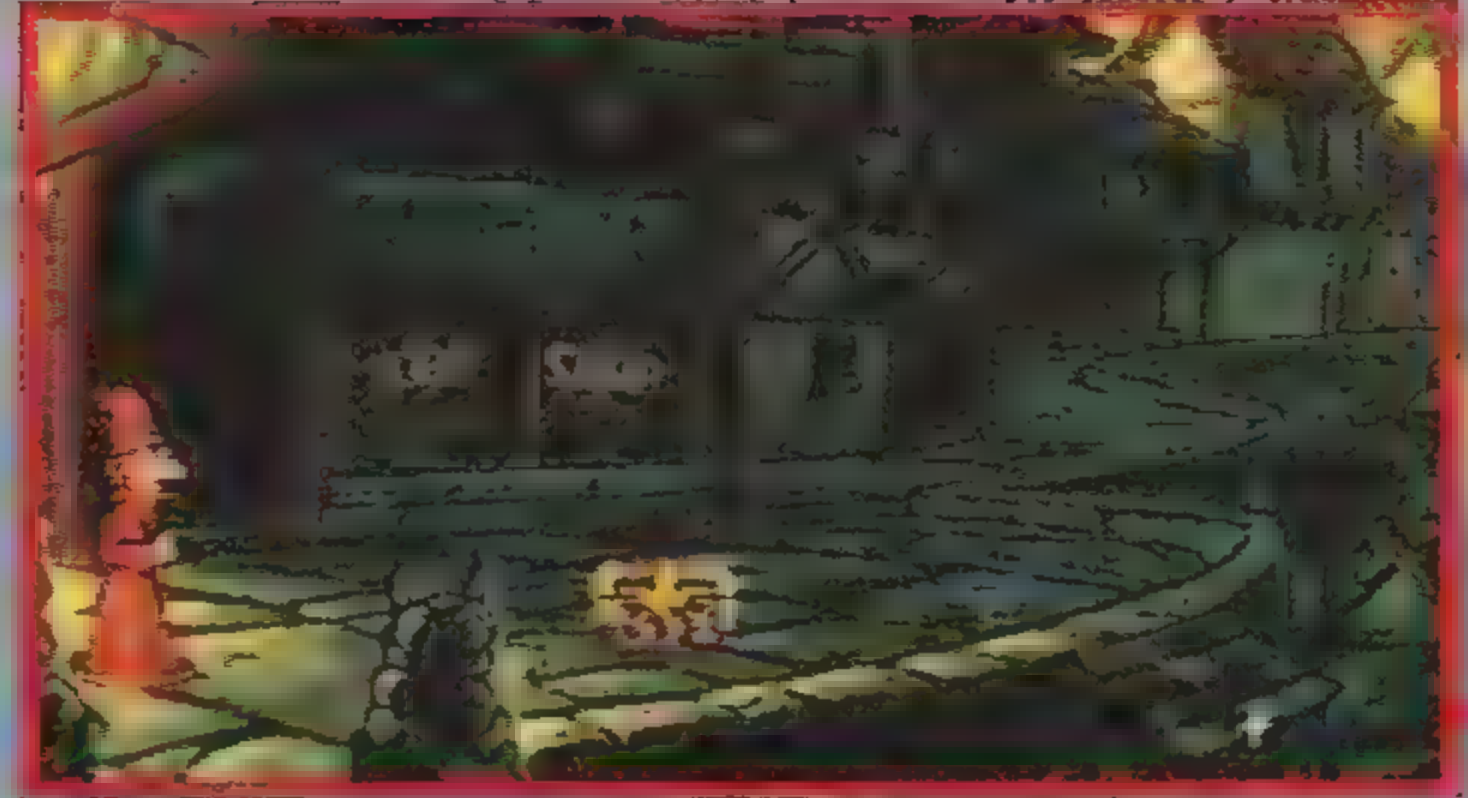
Andate nella Bosco (quella tra la città e le montagne) e utilizzate il cacciavite sulla manovella del pozzo. Tornate in città, andate nei sotterranei del Palazzo e proseguite verso destra: utilizzate la manovella sul tavolo di sinistra (quello dove è stiracchiato il pupazzo del giullare) e otterrete la Spada Magica. Parlate con la seconda guardia da sinistra ai cancelli della città per scoprire che

dovrete farla riparare dai Nani. Uscite dalla città, andate alla miniera e, mostrando al nano-fabbro la spada, scoprirete che vuole un vino particolare (vino di Sambuco).

Tornate alla Taverna, in città: purtroppo l'oste non vuole scendere in cantina perché è infestata da animali misteriosi, più semplicemente, da dei topolini.

Andate allora alla Locanda, entrate nella stanza, osservate la porta e cliccatevi sopra due volte: parlerete con il tizio nascosto dietro di essa, l'uomo nero. Utilizzate il cacciavite sulla porta, quindi parlate di nuovo con il tipo nascosto utlizzando tutte le icone disponibili: in questo modo potrete proporgli di liberare la cantina dagli essere che la infestano.

Tornate alla Teverna del Tamburo Rotto, scendete in cantina e esaminate le botti finché non trovate quella giusta, da cui dovrete prelevare un boccale (dovreste averlo nell'inventario) di liquido alcolico.

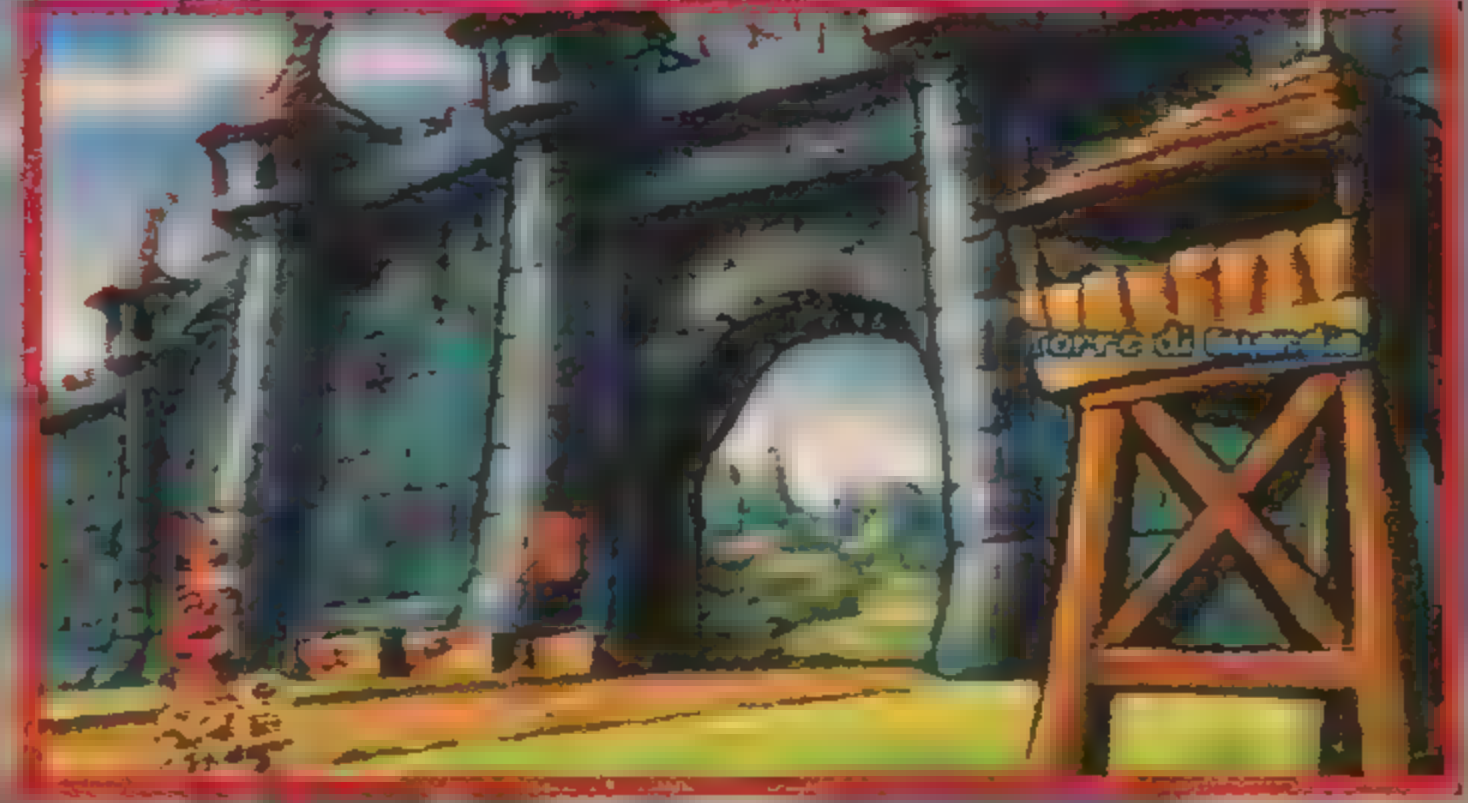
Tornate dal Nano-fabbro, consegnategli il boccale e la spada e otterrete una perfetta Spada Magica (che fa thing!). Ora non vi resta che uscire dalla miniera per completare il terzo e penultimo atto.

QUARTO ATTO

Vi ritroverete in una piazza gremita di folla (c'è anche il programmatore del gioco. Dopo la solita scenetta introduttiva, prendete la chiave da Lady Ramkin (la donna legata sul masso - dovrete trovare la chiave con il puntatore nel suo grembiule). Andate nel retro del Ricovero dei Draghi, aprite la gabbia con la chiave appena trovata e andate verso destra (continuate ad andare verso destra anche se Spargivento inizia a girarsi verso sinistra).

Prendete l'ultimo draghetto sulla destra, quindi tornate nella Piazza. "Inserite" nelle fauci del draghetto un petardo acceso, sparatelo contro il Drago (qui a volte, per lo meno nella versione per PS-X in nostro possesso si presenta il problema di cui abbiamo parlato all'inizio: se il drago sparisce dovrete tornare più volte nella locazione della piazza, finché non riappare, è un'operazione che può richiedere, purtroppo, molto tempo). Infine lanciate la torta di crema contro il Drago per concludere l'avventura!

Taverna del Tamburo Rotto

Piazza

Strada

Parco

Palazzo

Cancelli della Città

La Città

Quella che segue è una piccola mappa sulle locazioni della città che dovrete visitare. Manca quella della Taverna del Tamburo Rotto, che si trova vicino al Palazzo. Le locazioni esterne alla città sono solo cinque e dovrete visitarle molto di meno per giungere alla soluzione finale.

Nascondiglio

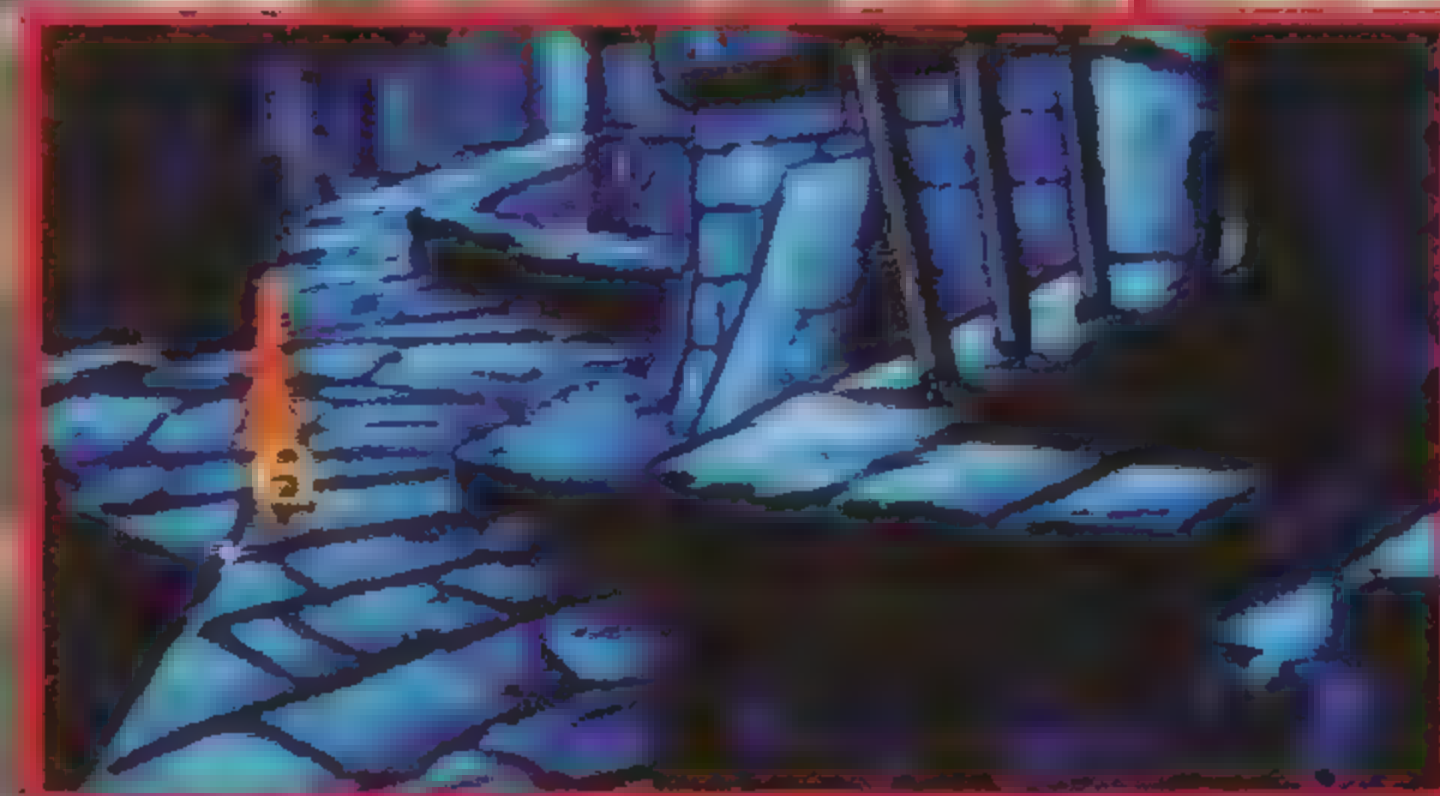
Parco

Scuderie

Ricovero dei Draghi

Tenebre

Vicolo

HELP

RANDOM

Mortal Kombat 3

Rayman

Espn: extreme games

Air Combat

MK3

ABILITA SMOKE

Quando appare la schermata di COPYRIGHT ruotate il tasto direzionale in senso orario fino a che, dopo qualche attimo, appare una scritta che dice: "ENTER THE ULTIMATE KOMBAT KODE". A questo punto avrete a disposizione nove secondi per inserire la giusta combinazione: tenendo premuto R1, premere sei volte TRIANGOLO, nove volte CERCHIO e sei volte X. Se tutto è stato fatto in maniera corretta il gioco vi metterà a disposizione Smoke.

ABILITA SMOKE

Dopo aver caricato il gioco vedrete apparire una schermata introduttiva con Rayden come protagonista. A questo punto premete in sequenza i seguenti tasti: TRIANGOLO, QUADRATO, CERCHIO, X, L1, L2, e premete START.

Quando appare il quadrato della scelta del menu con sopra il logo di *Mortal Kombat*, premete SU sulla croce direzionale e apparirà un grosso punto di domanda blu, che, una volta selezionato, vi consentirà di accedere a un menu nascosto.

STREET FIGHTER THE MOVIE

ABILITA AKUMA

Per prima cosa andate nella schermata di selezione dei personaggi e spostate il cursore su GUILE, quindi premete abbastanza velocemente: SU, R1, GIÙ, L2, DESTRA, L1, SINISTRA, R2. L'ombra di Akuma sostituirà quella di Guile e voi potrete così controllarlo durante il gioco.

ESPN: EXTREME GAMES

PER GAREGGIARE DA SOLI

Andate nello schermo dell'equipaggiamento e disattivate con X ogni opponente gestito dalla CPU semplicemente cliccando sopra la sua icona. Scegliete la corsa che preferite e gareggiate tranquillamente, senza avere nessun avversario tra le scatole e l'assoluta certezza di arrivare sempre primi.

RAYMAN

PASSWORD

Questo incredibile password vi permetterà di combattere contro l'ultimo boss, Mr Dark, con 99 vite e tutte le gabbie del gioco trovate. La password è: 942KV3W9XD.

IMMAGINE NELL'IMMAGINE

Mettere il gioco in pausa, tenere premuto R2 e premere: CERCHIO, CERCHIO, SINISTRA, CERCHIO, CERCHIO. Per disattivare ripetere l'operazione.

DIECI CREDITI

Quando restano zero, uno o due continue, e si è nello schermo "stop-continue", premere: SU, GIÙ, DESTRA, SINISTRA.

AIR COMBAT

DIECI AEREI IN PIÙ

Per poter scegliere fra dieci aerei da combattimento in più: finire il gioco in modalità easy, sconfiggere l'ultimo boss e attendere la fine delle scene conclusive (finché non appare di nuovo la schermata del titolo).

Dovrebbe apparire la

scritta "Extra 10" nell'angolo in alto a destra dello schermo.

NBA JAM TE

PER GIOCARE CON KIRBY

Andate nello schermo delle iniziali e inserite: CHR-DEC18., mentre tenete premuti L1+R1.

ZERO DIVIDE

PER GIOCARE A PHALANX

Tenere premuto START e SELECT sul joypad due mentre il gioco carica inizialmente. Ottenere un High Score per ottenere un nuovo personaggio.

ASTAL

PER SCEGLIERE IL LIVELLO DI GIOCO

Andare nella schermata delle opzioni. Premere sul joypad due SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SU, GIÙ, L, R, START. Dovrebbe apparire la scritta "Secret Mode" sotto la scritta "Options". Tornare nello schermo del titolo e premere SU, GIÙ, SINISTRA, DESTRA, L, R, A, Y, C, Z, B, X. Dovrebbe apparire la scritta "Stage Select".

BUG

PER CAMBIARE LIVELLO

Nello schermo con scritto Start e Options premere B, A, B, Y, GIÙ, DESTRA, A, L, GIÙ. Si dovrebbe sentire un suono. Durante il gioco tenere premuto L e SU per avanzare di un livello e L e GIÙ per tonare indietro di un livello.

CLOCWORK KNIGHT

PER SCEGLIERE IL LIVELLO DI GIOCO

Nella schermata del titolo premere SINISTRA, SU, DESTRA, GIÙ, GIÙ, DESTRA, DESTRA, SU, R. Premere SU o GIÙ per scegliere il livello.

PER ARRIVARE ALL'ULTIMO SCHERMO

Premere anche SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SU, DESTRA, DESTRA, SU, GIÙ, DESTRA, DESTRA, SU, R

DAYTONA USA

PER ASCOLTARE I TEMI MUSICALI NASCOSTI

Inserire nel tabellone dei record le iniziali: A.B, E.R, EXN, G.F, GLC, GPR, H.O, O.R, ORS, P.D, QTT, R.M, S.C, S.F, S.H, SDI, SHO, SMG, T.B, TOR, V.F, V.R, VMO, BNB, DST, GDA, TET, VFT, KOS, LGA, SKH, P.P, A.Y, J.B, S.B, PAI, K.M, W.H, J.M, LAU, .KK, AKI, ANI, AO., ASA, DEK, H.S, HSB, IGA, ISO, JIM, K.T, KAG, KAZ, KEN, KOU, M.M, MAS, MIT, MMM, NAG, NAC, OKA, OSI, SAO, TAK, TRS, UME, YAM, YAN, YOJ, YUI.

JOHN MADDEN FOOTBALL

PER INGIGANTIRE I GIOCATORI

Mettere in pausa e premere R, A, P. Per tornare normali: mettere in pausa e premere A + X.

PER VEDERE GLI SCHEMI SELEZIONATI DALLA CPU

Mettere in pausa e premere B, L, A, B. Per tornare alla normalità: mettere in pausa e premere A + X.

SAMURAI SHODOWN

PER AFFRONTARE LA CPU COL SUO STESSO PERSONAGGIO

Cominciare a giocare nel modo a uno, appena inizia il match sostituirsi (col secondo joypad) al combattente scelto dalla CPU, uccidere il primo personaggio e, dopo che lo schermo "continue" sarà sparito e si ricomincerà a giocare da soli (stavolta partendo da destra), ripetere l'operazione al contrario e scegliere il personaggio inizialmente incontrato come avversario.

SHADOW

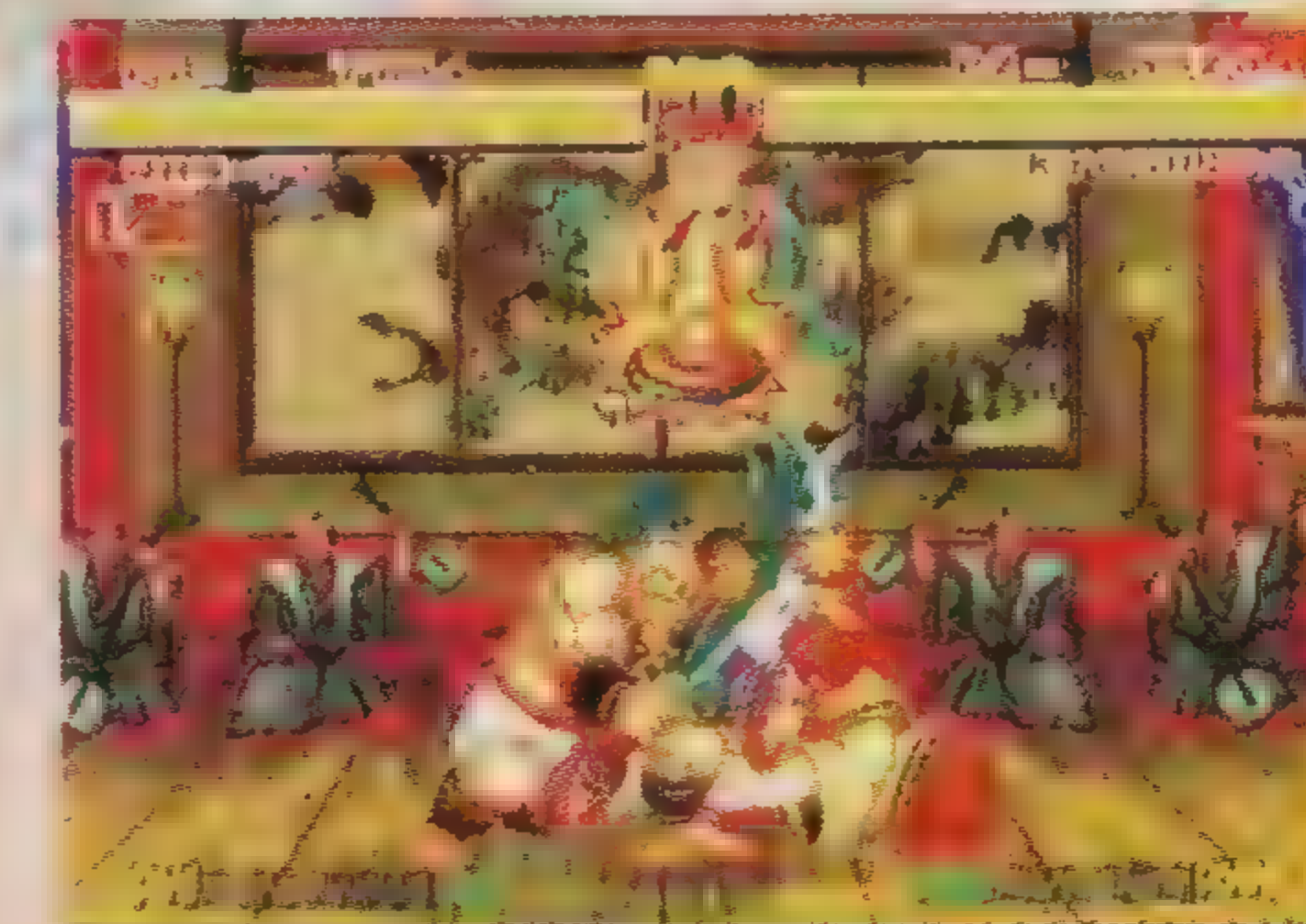
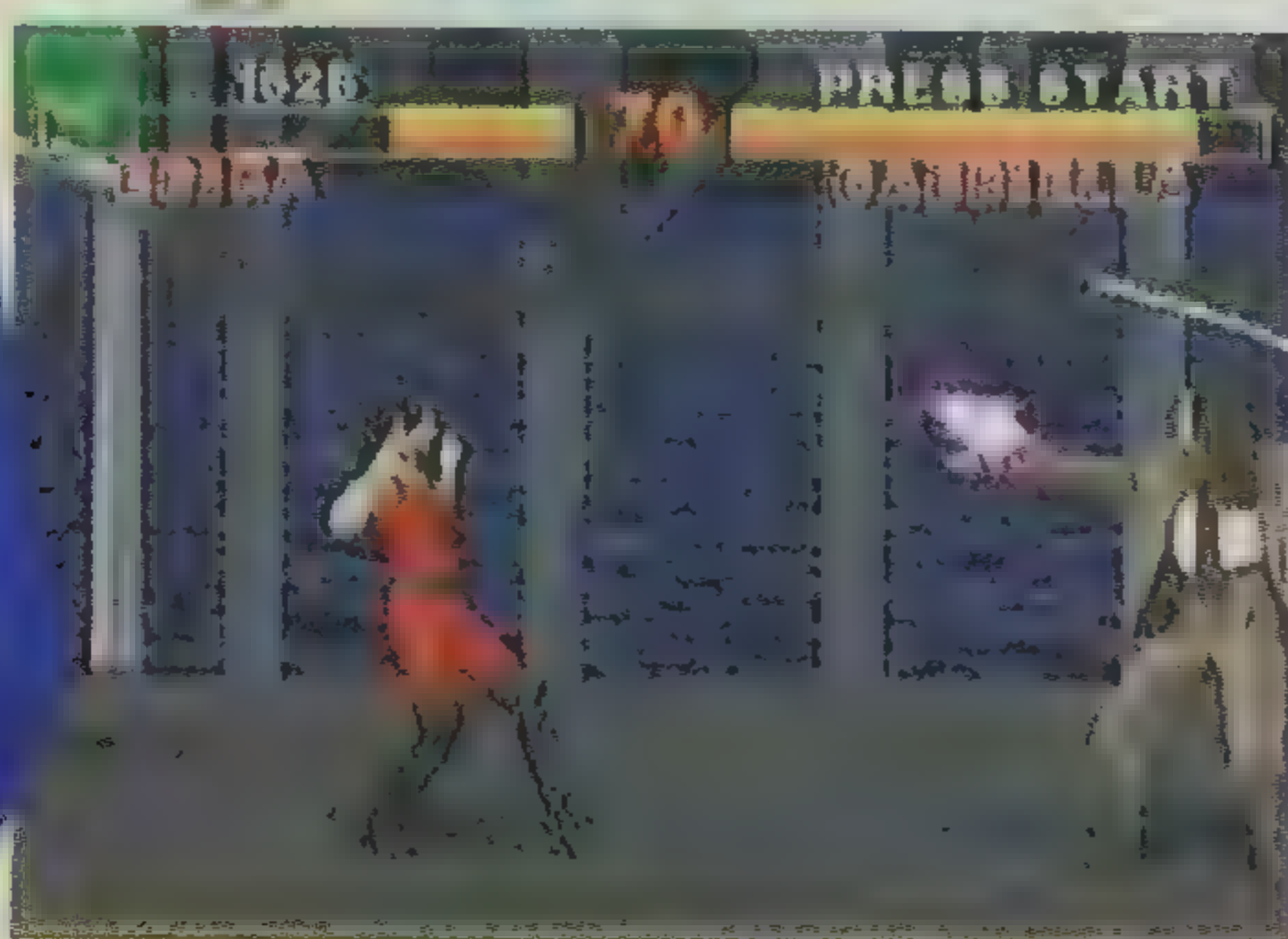
PER UCCIDERE ISTANTANEAMENTE L'AVVERSARIO

Andare nello schermo delle opzioni e premere GIÙ, GIÙ, SINISTRA, DESTRA, SU, SU; inizia-

NBA Jam TE

Zero Divide

Bug

Daytona USA

Samurai Shodown

Shadow

The Horde

Super Street Fighter II Turbo

Way of the Warrior

Mortal Kombat 3

re a giocare e, per ottenere l'effetto desiderato, premere L.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

PER SELEZIONARE AKUMA NEL VS MODE

Sulla schermata Versus Battle, settare la velocità a proprio piacimento, premere e lasciare simultaneamnete tutti e sei i bottoni del pad.
N.B.: bisogna tenere premuti i pulsanti finché il secondo giocatore abbia effettuato la sua scelta (potrà anche egli usare Akuma premendo e lasciando tutti i tasti del pad).

THE HORDE

CODICI VARI

Iniziare una partita tenendo premuti SU, A e B, mettere in pausa e di seguito lasciare tutti e quattro i tasti, quindi inserire i codici: GIÙ, A, SINISTRA, SINISTRA, GIÙ, A, A, DESTRA, per finire subito lo stage e tornare al castello. SINISTRA, A, A, B, SINISTRA, A, DESTRA, GIÙ, per ottenere 30.000 corone. SINISTRA, A, SU, GIÙ, B, A, A, B, per vedere la mappa dello stage. A, GIÙ, GIÙ, DESTRA, A, GIÙ, per giocare anche dopo che il proprio villaggio è stato distrutto. B, DESTRA, A, SINISTRA, SINISTRA, GIÙ, DESTRA, A, A, SINISTRA, per poter acquistare qualsiasi arma o oggetto. B, DESTRA, A, B, per far correre Chauncey al doppio della velocità normale. B, SU, DESTRA, GIÙ, A, GIÙ, A, DESTRA, per ottenere l'invulnerabilità.

WAY OF THE WARRIOR

PER ACCEDERE A UNO SPARATUTTO NASCOSTO NEL GIOCO

Dalle opzioni andare sul "Versus Mode", mentre il giocatore due sceglie il proprio personaggio, e poi tiene premuto DIAGONALE GIÙ A DESTRA, A, B, C e P, il giocatore uno deve tenere premuto DIAGONALE SU A SINISTRA, L e R. Per giocare in due, il giocatore uno deve anche premere P.

PER GIOCARE CON PERSONAGGI E STAGE NASCOSTI

Dallo schermo opzioni andare su "Names", e inserire i seguenti dati:
Personaggi: Gulab, February 29, 1900. Wyvern, March 9, 1927. Bad Boy, February 4, 1908. Evil, June 6, 1966. A Gavin, June 11, 1970. J Rubin, January 6, 1970.
Stage: Taj Mahal, January 1, 1901. Speed, August 8, 1980. Tugawar, April 16, 1964. Paranoid, May 5, 1975.

PER REALIZZARE ALCUNE BABALITY

Scegliere il Lava Pit (dalle arene), selezionare il Versus Mode e usare come personaggio a sinistra Nobunaga, Dragon o Crimson Glory. Vincere un round a testa e nel terzo far camminare il personaggio di sinistra contro quello di destra, spingendo così quest'ultimo al di fuori del ring.

MORTAL KOMBAT 3

MENU SEGRETO 1

Nel menu principale (quello con scritto Start e Options) premere GIÙ, GIÙ, SU, SU, SINISTRA, DESTRA, A, B, A.

MENU SEGRETO 2

Nel menu principale (quello con scritto Start e Options) premere X, B, A, Y, SU, SINISTRA, GIÙ, DESTRA, GIÙ.

MENU SEGRETO 3

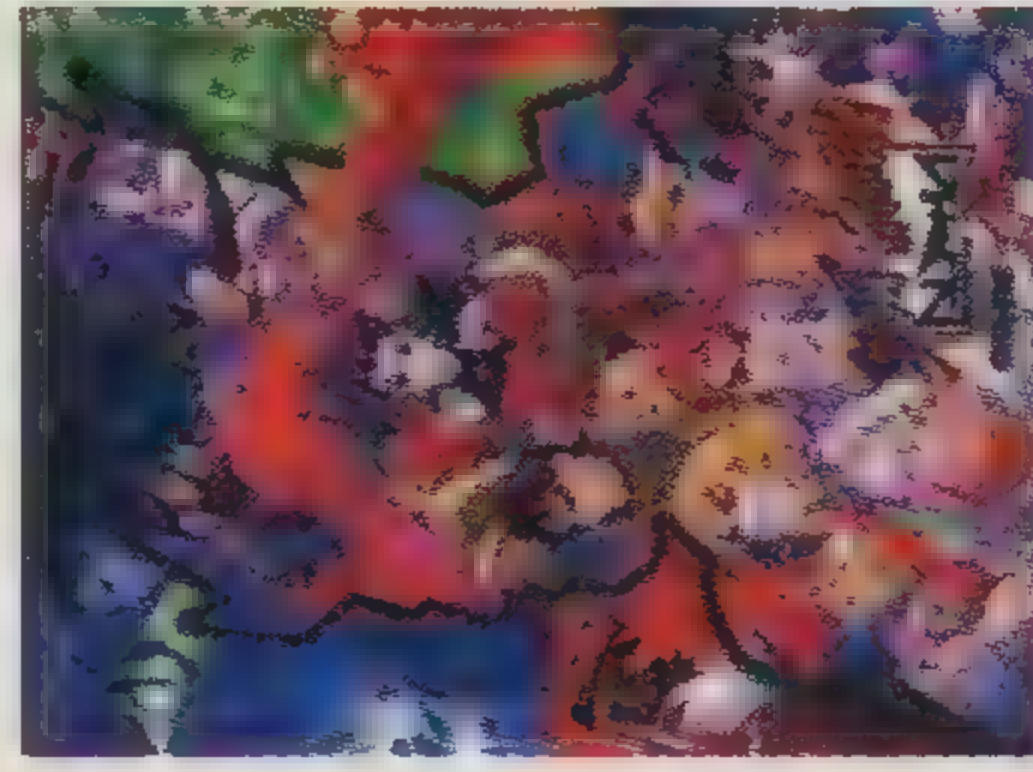
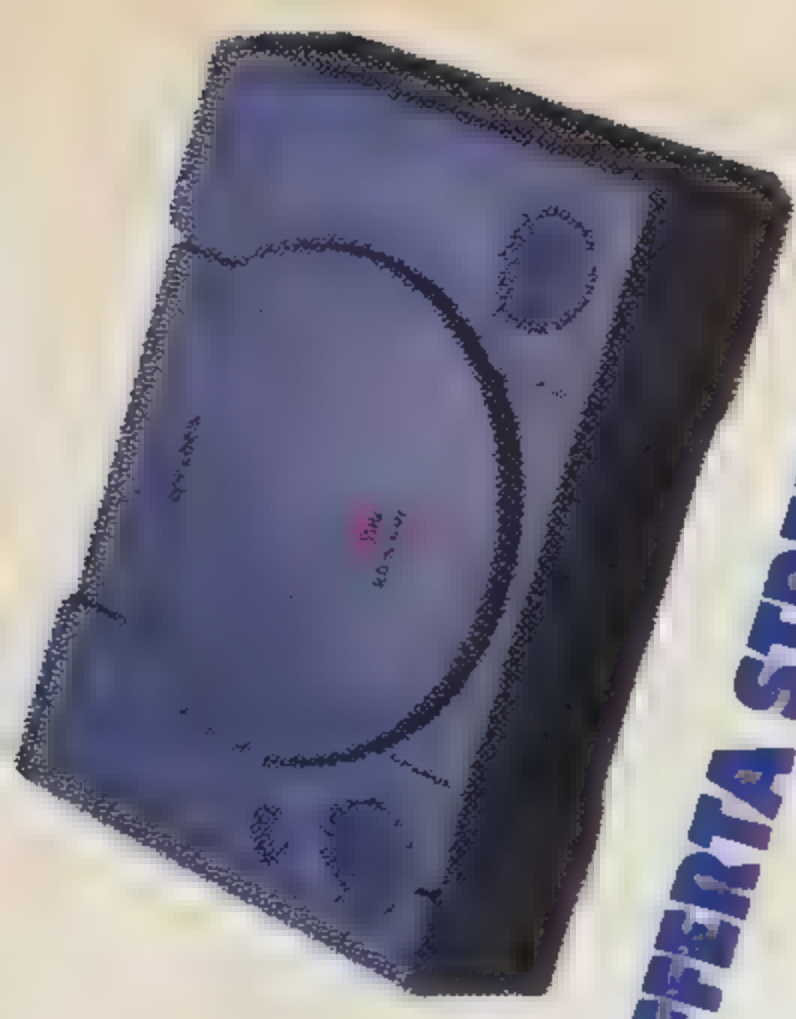
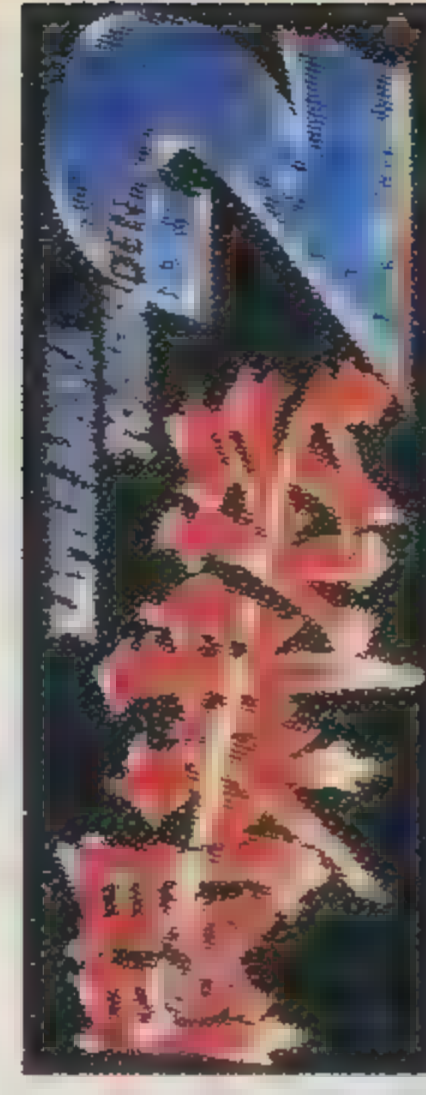
Nel menu principale (quello con scritto Start e Options) premere SELECT, A, B, DESTRA, SINISTRA, GIÙ, GIÙ, SU, SU.

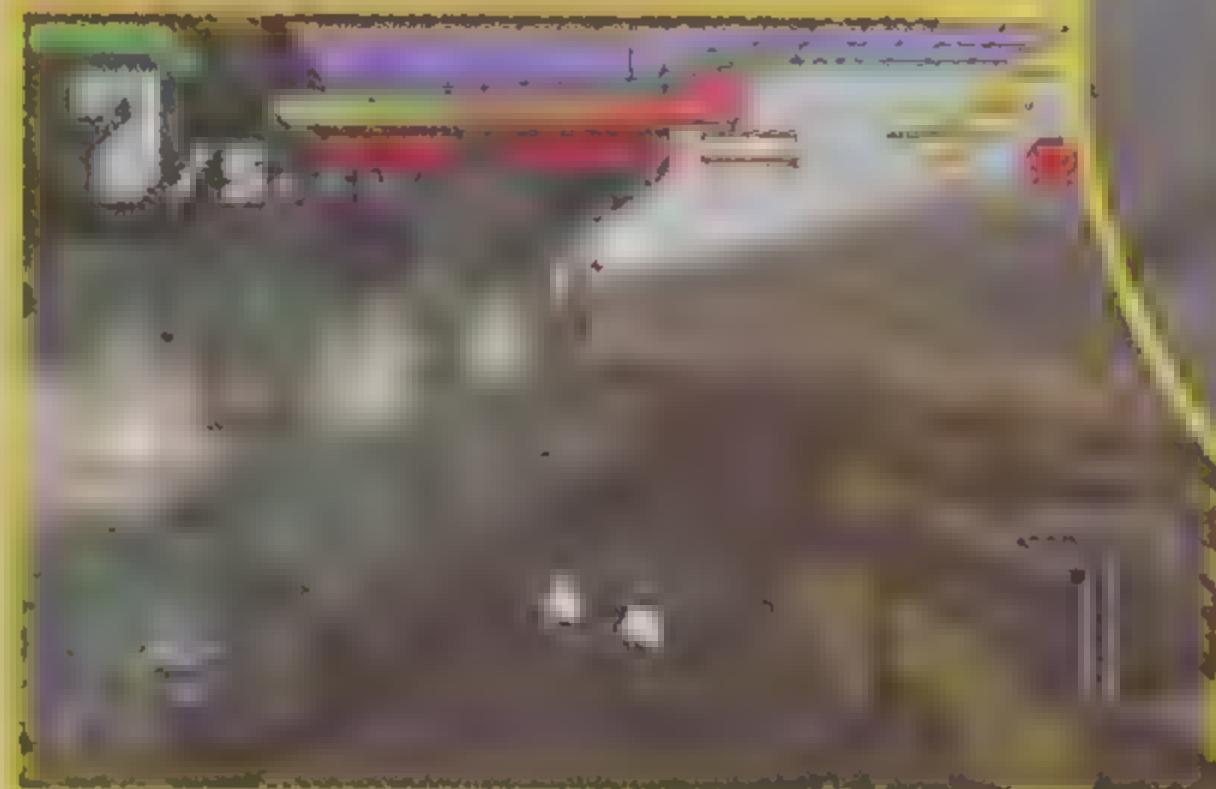
MORTAL KOMBAT 3

CHEATS MENU

Nel menu principale (quello con scritto START GAME e OPTIONS) premere A, C, SU, B, SU, B, A, GIÙ.

MENU SEGRETI

Nel menu principale (sempre e solamente quello con scritto START GAME e OPTIONS) premere B, A, GIÙ, SINISTRA, A, GIÙ, C, DESTRA, SU, GIÙ.

Casa: **BULLFROG**
N°Giocatori: **1/2**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **4**

Hi-Octane, il grande gioco di corse della Bullfrog che aveva riscosso un discreto successo su PC arriva per PlayStation che, dopo l'ottima prova fornita con l'adrenalinico Wipeout, si è decisamente rivelata come una fra le piattaforme piu' versatili per questo tipo di titoli. Anche in questo caso infatti si tratta di partecipare a una sfida ad alto tasso di distruzione, scegliendo il proprio mezzo fra sei veicoli che vanno dal classico carro blindato allo pseudo-scooter, con la piccola peculiarità dell'ormai brevettato "cuscino d'aria" al posto delle più canoniche quattro ruote. I percorsi disponibili sono nove (ben tre in più della versione per PC), da percorrere da soli oppure in due grazie alla possibilità di utilizzare la modalità split screen, mentre le modalità di sfida vanno dal campionato alla death race, una sorta di combattimento all'ultimo sangue nel quale è più importante restare in vita che non l'ordine di arrivo al traguardo. Non mancano poi le possibilità di esercitarsi anche su giri singoli, in una pista a propria scelta, con l'opzione di creare un "clone" di sé stessi da battere in seguito.
Graficamente siamo a livelli abbastanza buoni, l'aggiornamento dello schermo si avvale spesso (forse un po' troppo) dell'"effetto nebbia", al fine di nascondere eventuali magagnette... I continui saliscendi fanno il resto, cosicché ci si ritrova a viaggiare a velocità sostenute con una buona dose di realismo grafico; durante le gare si possono poi imboccare continuamente biforcazioni e accedere a zone fuori percorso, spesso costellate di bonus come ricariche per gli scudi, armi (mitragliatrici o missili) e benzina: tutto ciò che serve per volare al traguardo e contemporaneamente tentare di distruggere quanti più avversari possibili. Anche se non è detto che le

I circuiti sono ampi e permettono grande libertà di movimento.

HI-OCTANE

Dopo ogni giro, e sembre bene tenere d'occhio lo stato di salute del vostro veicololo per decidere se é il caso di fermarsi per rifornirsi.

In ogni momento della gara, potrete decidere di lasciare la strada principale per cercare di scovare i passaggi segreti più impensabili, ricchi di bonus e armi.

CUSCINI VOLANTI

In Hi-Octane potrete controllare sei differenti veicoli, ognuno con le proprie caratteristiche, negative o positive che siano. Sceglietе il vostro preferito, basandovi ovviamente sui gusti personali.

VAMPYR

Velocità: 6
Armatura: 4
Peso: 5
Potenza di fuoco: 4

Questo strano ma aerodinamico veicolo combina un discreto grado di velocità con un buon controllo dello sterzo e potenza di fuoco. L'armatura però non è certo uno dei suoi punti di forza.

OUTRIDER

Velocità: 8
Armatura: 3
Peso: 1
Potenza di fuoco: 5

Piccolo, velocissimo e maneggevole, più che discreta la potenza di fuoco, un po' meno l'armatura. Adatto a chi non gradisce lo scontro diretto.

FLEXIWING

Velocità: 8
Armatura: 1
Peso: 4
Potenza di fuoco: 4

Non molto protetto, ma guidabile e rapidissimo. Discreto anche il quantitativo di armi a disposizione.

KD-I SPEEDER

Velocità: 6
Armatura: 4
Peso: 3
Potenza di fuoco: 5

Il mezzo più equilibrato tra quelli a disposizione, ottimo sia per i principianti che per gli esperti.

BESERKER

Velocità: 3
Armatura: 5
Peso: 5
Potenza di fuoco: 6

Ottimo il controllo dello sterzo, resistentissima l'armatura e buona fornitura di armamenti altamente distruttivi, peccato sia un po' troppo lento.

JUGGA

Velocità: 4
Armatura: 6
Peso: 6
Potenza di fuoco: 5

Questo bisonte della strada è quel che ci vuole quando la situazione si fa veramente dura. Armatissimo, corazzato e anche discretamente veloce.

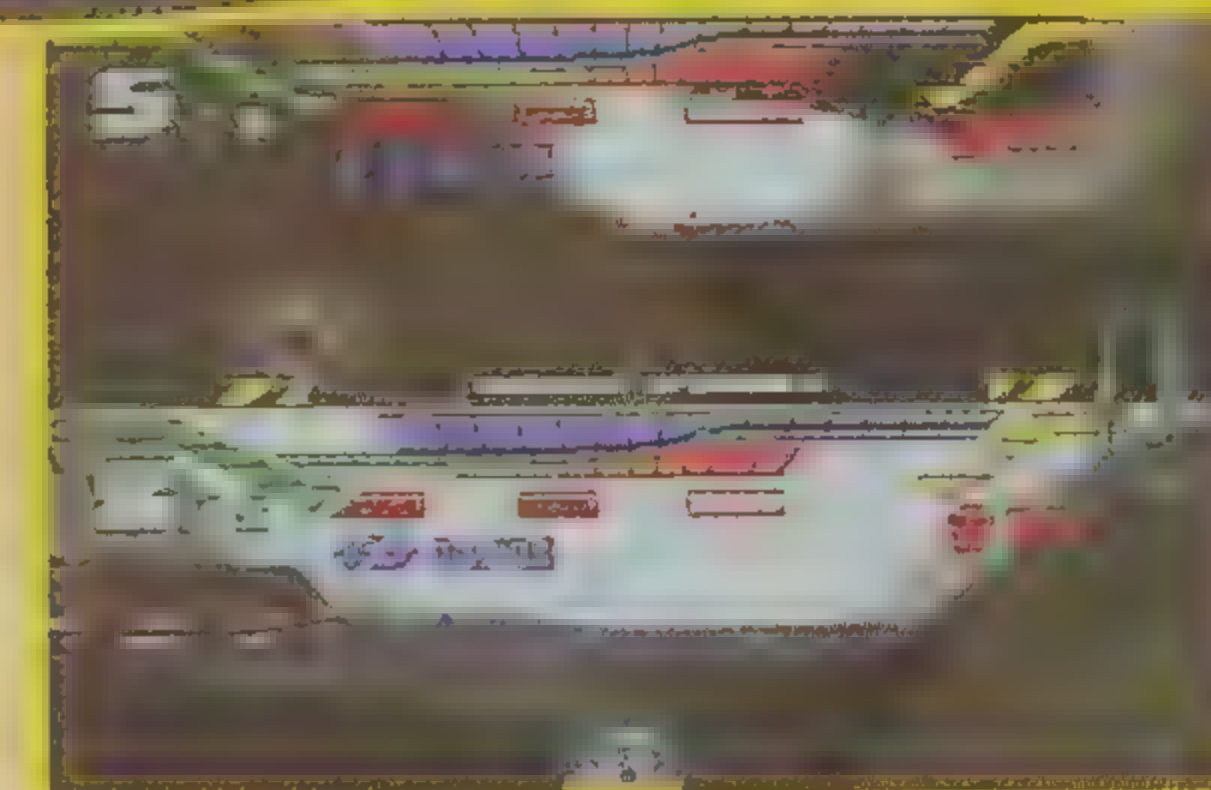
Come potete notare dal lunotto, qualcuno vi sta colpendo.

Una volta inquadrati i nemici, colpirli sarà uno scherzo.

vittime non si possano trasformare in carnefici!
In questa triste eventualità, una sorta di "astronave madre" provvederà alla messa a punto dei poveri malcapitati, facendo però perdere del tempo prezioso e, di conseguenza, posizioni in classifica. Il controllo del mezzo è piuttosto immediato, pur presentando un curioso metodo per dosare la potenza dei motori, e costringendo il giocatore ad anticipare i modo notevole le varie curve del percorso. Il giudizio finale? Senz'altro un buon titolo, in grado di divertire sempre di piu' col passare del tempo.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

Nella modalità di gioco in split screen, il divertimento é assicurato.

Contro un amico, scoprirete di non avere pietà di nessuno.

HI OCTANE

A volte è piacevole notare come alcuni titoli riescano a mantenere un'invidiabile fascino, anche dopo che il continuo evolversi del mercato, gravido di un numero sempre maggiore di prodotti, rischia di invecchiarli prima del dovuto. Sebbene con l'uscita di *Wipeout* della Psygnosis si sia raggiunto un livello di qualità tecnica obbiettivamente superiore al titolo Bullfrog, quest'ultimo riesce a esercitare lo stesso un certo grado di interesse, e una giocabilità elevata, nonostante sia meno appariscente sotto l'aspetto grafico. Hi-Hoctane nasce dallo stesso principio dell'engine di Magic Carpet, altro famosissimo e acclamatissimo capolavoro, per PC, di questa prolifica software house, mantenendone le caratteristiche migliori. La varietà dei circuiti, il numero di veicoli selezionabili e un'intelligenza artificiale degli avversari ben calibrata, garantiscono al giocatore una buona dose di competizione che difficilmente si esaurirà alle prime partite, soprattutto se si considera la possibilità di poter giocare in compagnia di un'amico.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (1–10)

I mezzi si controllano facilmente sin dalle prime partite. Area di gioco vasta e ricca di passaggi segreti

GRAFICA (1–10)

Carina anche se niente di eccezionale. Il motore grafico gestisce bene la generazione dei poligoni, peccato per la presenza di alcuni piccoli bug

SFIDA (1–10)

Selezionabili sei veicoli differenti e nove piste su cui gareggiare e spararsi addosso. Non vi stancherà tanto presto

SONORO (1–10)

Discreto ma non troppo vario. Ottimi comunque gli effetti "speciali"

PSX 84

SOTTO CONTROLLO

Casa: HUMAN
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

Hyper Formation SOCCER

Negli ultimi mesi il 32 bit della Sony è stato preso d'assalto da diversi giochi dedicati al calcio. Questa tendenza continua con *Hyper Formation Soccer*, ultimo titolo della Human Entertainment, che tenta di catturare l'atmosfera del "gioco più bello del mondo" per offrirla ai possessori di PlayStation. Tentativo non riuscito, come avranno notato quelli che usano sbirciare il voto prima di leggere la recensione. Ed è un vero peccato, perché la "confezione" che accompagna questo titolo non è per niente disprezzabile e lascia presagire ben altro. Tanto per iniziare, si possono settare a proprio piacimento il livello di difficoltà, la lingua del commentatore (uno strano inglese con ostica pronuncia nipponica o puro e incomprensibile giapponese) e si può scegliere se affrontare un'intera competizione (World Cup o Human Cup) piuttosto che intrattenersi con una semplice esibizione. È possibile inoltre aggiustare, nella maniera che si ritiene più opportuna, le condizioni metereologiche (solo nella modalità "Exhibition", però), così come il colore della maglia (naturalmente scegliendo fra quella di casa e quella per le partite esterne), nonché la visuale dalla quale inquadrare l'azione. È anche possibile scegliere i giocatori con i quali formare la squadra e decidere la formazione (offensiva, difensiva o normale) da schierare in campo. Quest'ultimo aspetto è stato particolarmente curato, in quanto vi è consentito selezionare, oltre ai "normali" 4-4-2 o 4-3-3, anche degli schemi "meno visti" come l'1-Top (una punta, tre giocatori avanzati, due centrali e quattro difensori) o il 3-Backs (tre laterali a coprire le fasce e i restanti giocatori in fila per uno, come indiani, fino alla porta avversaria). Una volta in campo, però, l'arguzia e la tecnica da neo-allenatori che si ha l'occasione di sfoderare nella parte iniziale va a farsi benedire, in quanto tutti i giocatori inseguono il pallone affannandosi come principianti e dimenticandosi allegramente di qualsiasi tipo di schema. Dal punto di vista audiovisivo, poi, il gioco lascia molto perplessi, soprattutto considerando la discreta fattura di giochi sportivi direttamente concorrenti (come *Striker '96*). Fra l'altro, la corrispondenza con le vere nazionali di calcio è pressoché minima, e questo non fa che sfavorire maggiormente il gioco, che d'altronde non ha veramente nel realismo il suo punto di forza. C'è sul serio da chiedersi come questo prodotto mediocre possa aver visto la luce su una console come la PlayStation.

• Gearloose

Una sfida classica che richiama la nostra storia calcistica: Italia-Germania.

L'azione di gioco è spesso confusa e la grafica non salva la situazione.

Impostare delle azioni vincenti non è cosa facile in *Hyper Formation Soccer*.

Si ringrazia Game Point - Roma

HYPER FORMATION SOCCER

I veri difetti di *Hyper Formation Soccer* devono essere ricercati nella scialba azione di gioco, che non consente in nessun momento di "entrare" realmente nella partita. È vero, infatti, che la grafica risulta definita in maniera approssimativa, animata così così e mal proporzionata rispetto al (piccolo) campo. Il sonoro si appiattisce nella ripetizione degli stessi effetti, uguali a mille altri giochi, e non riesce mai ad accompagnare degnamente l'azione, visto che spesso i cori e i fischi giungono a sproposito. Ciò nonostante, le grandi lacune del gioco si trovano nella giocabilità, veramente ridotta ai minimi termini per via di un'azione spezzettata dai troppi "batti&ribatti", degni della migliore puntata di "Holly e Benji", inadatti in questa circostanza. Inoltre il portiere riesce a parare qualsiasi tiro in maniera frustrante, e l'unico modo per segnare consiste nel dribblare pure lui prima di tirare. L'eccessiva facilità di commettere un fallo, a questo punto, non è altro che l'ennesima riprova di un gioco mal costruito.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

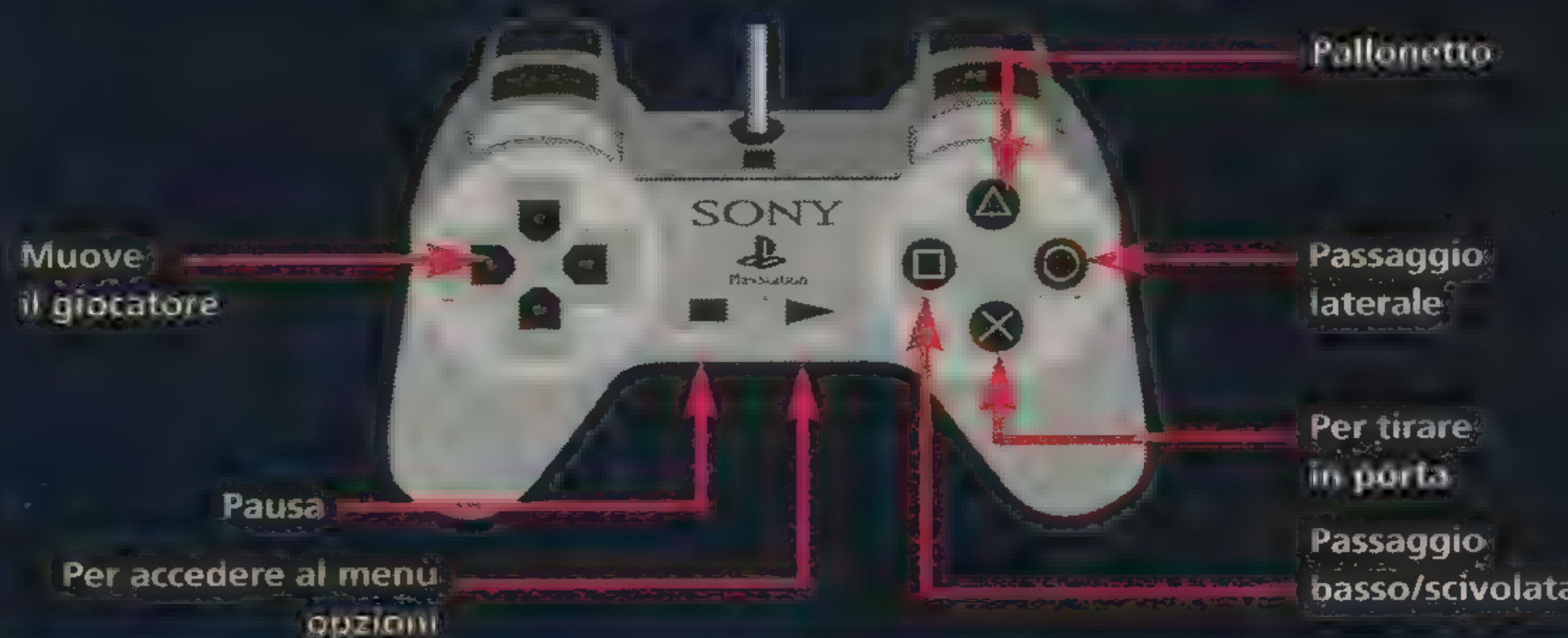
GIOCABILITÀ 5/10
Non male come rapidità di risposta ai comandi impartiti. Paragonata a certi titoli per 16 bit, però, la pochezza delle azioni disponibili risulta davvero disarmante

GRAFICA 6/10
[illegible]

SFIDA 5/10
Vinte le varie coppe, lo stimolo a prendere di nuovo in mano il joypad cadrà sotto zero

SONORO 5/10
[illegible] gioco di calcio [illegible] musiche di pura [illegible]

PSX **61**

SOTTO CONTROLLO

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

ROAD RASH

L'Electronic Arts nel "lontano" 1992 pensò di arricchire una semplice corsa motociclistica con qualche elemento picchiaduro, forse intuendo il trend che da lì a poco avrebbe conquistato il mondo dei videogiochi. Agli inizi degli anni novanta, infatti, uscirono i due episodi di *Road Rash* per Mega Drive che, malgrado non fossero nulla di eccezionale, riscossero un buon successo. Alla fine del 1994 il titolo in questione raggiunse il 32 bit di Trip Hawkins, dove le nuove capacità grafiche permisero di realizzare facilmente il miglior episodio della serie che si meritò un Power Game sul numero 32 di GP. Questa introduzione ci permette di evidenziare immediatamente la nota più caratteristica di questo *Road Rash* per PlayStation, ovvero la sua totale somiglianza con la versione 3DO, con tutti i pregi e i difetti che una trasposizione di questo tipo può comportare. In pratica, malgrado la console Sony possa gestire degli ambienti tridimensionali ben più complessi, nessuno ha pensato che valesse la pena migliorare questo prodotto per renderlo più concorrenziale con i titoli attualmente in commercio. Tra l'altro, è andata sprecata anche l'opportunità di inserire un modo a due giocatori (in split-screen o via cavo), che avrebbe senz'altro accentuato il già notevole grado di competizione presente in questo titolo. Tornando al gioco, come nel mitico *Test Drive* dell'Accolade, si tratta di correre sugli enormi stradoni americani in una gara senza regole, nel tentativo di classificarsi nei primi posti per poter passare al livello successivo. Quando si incontrano i propri avversari si può ricorrere a calci e pugni per impedirgli di tornare a insidiare la nostra nuova posizione, oppure, se si è particolarmente fortunati si possono raccogliere vari oggetti contundenti per aumentare il danno inflitto. Per il resto si tratta di condurre la propria moto zig-zagando tra gli ostacoli rappresentati dalle auto che viaggiano nei due sensi, dai pedoni e

Il calcione serve principalmente per spingere via gli avversari.

In caso di incidente si rischia di finire in acqua oltre al guard-rail.

La linea gialla demarca l'importante divisione delle corsie.

Nella città si può tranquillamente investire qualche pedone

Se riusciamo a colpire il pilota in terza posizione prima di arrivare al traguardo potremo classificarci per la prossima gara.

Gli scenari ambientati nella città sono tra i più spettacolari e divertenti.

Lo scenario in riva al mare è uno dei più difficili a causa delle strade strette.

dalla polizia, che tenta in ogni modo di fermare la vostra folle corsa. Gli scenari in cui si articolano le varie corse sono cinque, ognuno con cinque livelli di difficoltà; in più si può scegliere tra due "modi" di gioco, che aggiungono alle gare un contorno "manageriale" dove è possibile acquistare o migliorare il proprio mezzo di trasporto. Da segnalare, infine, la presenza di numerosissimi filmati in FMV di ottima qualità, che raccontano in modo esilarante il torbido ambiente in cui vivono i protagonisti del gioco.

• *Trust*

Si ringrazia You Too (TO)

ROAD RASH

Ultimamente sembra che la libreria di giochi 3DO sia diventata patrimonio comune dei nuovi 32 bit. Piano piano, tutti i titoli di successo usciti per la macchina di Trip Hawkins stanno tornando sugli scaffali, ma, purtroppo, solo le confezioni sono cambiate, mentre il contenuto è rimasto immutato. Questo fatto non sarebbe necessariamente negativo se non puzzasse fin troppo di operazione commerciale, di facile riciclaggio di produzioni ormai segnate dalla veloce evoluzione tecnologica. In parole povere non si può dire che *Road Rash* sia brutto o che non sia divertente, ma non è piacevole notare come nell'arco di un anno i programmatori dell'Electronic Arts non siano riusciti a introdurre il benché minimo miglioramento grafico (sfruttando le nuove potenzialità della PlayStation) e strutturale (nuovi livelli, modo multiplayer...). Ancora una volta sembra che dovremo accontentarci e, come accade sempre più spesso, chiudiamo con un'affermazione ormai tristemente famosa: peccato...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il controllo totalmente arcade della moto è buono. Ne risulta un gioco capace di divertire e coinvolgere fin dalla prima partita

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le due diverse modalità di gioco e i cinque livelli di difficoltà di ogni pista garantiscono giorni e giorni di piacevoli "cavalcate"

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La grafica sente un po' il peso degli anni, visto che ricalca in tutto e per tutto quella della versione 3DO uscita alla fine del 1994

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L'ottima colonna sonora che accompagna tutto il gioco merita di essere ascoltata anche da sola

PSX 85

SOTTO CONTROLLO

Per effettuare le classiche "pieghe"

Per tirare calci e pugni

Per condurre il bolide

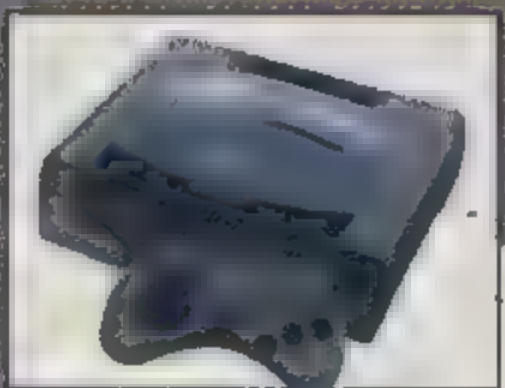
Per accelerare

Per frenare

ASTROCOMPUTER

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' · ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI · VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

CONSOLLE

SUPER NES (USA) + PAD	L. 199.900
SUPER NINTENDO (PAL) + SCART + PAD	L. 199.900
SUPER NINTENDO + INT'L SOCCER	L. 270.000
MEGA DRIVE II + FIFA SOCCER	L. 250.000
GAME GEAR + GIOCO	L. 209.000
GAME BOY + TETRIS	L. 125.000
SONY PSX (JAPAN) + GIOCO + SCART	TELEFONARE
SONY PSX (EUROPEA) + DEMO	L. [illegible]
SONY PSX (USA) + GIOCO +2 DEMO	L. 839.000
SEGA SATURN (JAPAN) + 1 GIOCO	L. 849.000
+ 2 GIOCHI	L. 890.000
SEGA SATURN (EURO)	TELEFONARE
SEGA SATURN (USA)	TELEFONARE
3DO FX 10 + SPACE ACE + GEX + ROAD RUSH	L. 799.000

ACCESSORI

Coppia Joypad Infrarossi + Centralina per Sega Saturn e Sony PSX L. 99.000

Cavo Scart RGB per Sony PSX L. [illegible]

Adattatore Sega Saturn [illegible]

Disponibili Adattatori per Sony PSX [illegible]

VOLANTE L. [illegible]

UNA NUOVA SFIDA VI ATTENDE ANCHE NEI PREZZI TELEFONATECI!

D. BALLAZ 3	99.000
D. BALLAZ 2	99.000
YUYU HAKUSHO THE FINAL	99.000
ADDAM'S FAMILY	89.000
DEMON CREST	78.000
BIOMETAL	64.000
ZOOP	110.000
DIDDY KONG QUEST	TELEF.
E. WORM JIM II	TELEF.
FIFA SOCCER 96	129.000
NBA JAM 96	TELEF.
MADDEN FOOTBALL 96	TELEF.

[illegible]EAR

POPILS	49.000
TALE SPIN	49.000
LAST ACTION HERO	49.000
NBA ACTION	49.000
ASTERIX	49.000
DRACULA	49.000
WWF RAW	49.000
GP RIDER	49.000
NHL HOCKEY 95	49.000
AX BATTLER	49.000
SONIC CHAOS	49.000
CHOPLIFTER 3	49.000
WINTER OLYMPIC	49.000
OLYMPIC GOLD	49.000
MORTAL KOMBAT II	49.000

GAME BOY

STREET FIGHTER II	49.000
BATMAN FOREVER	45.000
PRIMAL RAGE	45.000
KIRBY DREAM LAND II	49.000
SAMURAI SHODOWN	45.000
THE FLINSTONES II	35.000
DONKEY KONG LAND	45.000
JUDGE DREDD	45.000
NBA JAM T.E.	39.000
ANIMANIACS	35.000
MORTAL KOMBAT II	45.000
FLIP PULL	35.000
FRANKENSTEIN	35.000
FERRARI GRAND PRIX	35.000
ROBIN HOOD	35.000
KID DRACULA	35.000
COOL SPOT	35.000
ROBOCOP 2	35.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
NIGEL MANSELL'S RACING	35.000
F1 RACE WITH 4 PLAYER ADAPT.	35.000

MEGA DRIVE

MISSION IMPOSSIBLE	119.000
PREMIER MANAGER	109.000
MICROMACHINES T.T.	109.000
REAL MONSTER	119.000
POWER RANGERS	119.000
PHANTASY STAR 4	139.000
VECTOR MAN	109.000
THE OOZE	110.000
ETRNAL CHAMPION	69.000
NHL 96	110.000
TOP GEAR	75.000
STAR TREK DEEP SPACE NINE	110.000
S. SHOWDOWN	75.000
MICKEY MANIA	85.000
COOL SPOOT	59.000
BATMAN FOREVER	119.000
RUGBY CUP 95	TELEF.
POWER RANGER THE MOVIE	119.000
EARTH WORTM JIM	90.000
S. STREET FIGHTER 2	85.000
SCOOBY DOO	90.000
MORTAL KOMBAT II	79.000
MORTAL KOMBAT III	129.000
PIT SAMPRAS 96	109.000
EXO SQAD	109.000
NBA JAM T.E.	98.000
FIFA 95	75.000
MAXIMUM CARNAGE	83.000
VOLVERINE	70.000
TENNIS J. CAPRIATI	70.000
WWF RUMBLE	89.000
STREET RACE	90.000
NHL 95	85.000
VIRTUA RACING	85.000
LION KING	95.000
LANDSTALKER	69.000
ROLLING THUNDER III	75.000
SHINOBI	75.000

[illegible]

DONKEY KONG COUNTRY 2	TELEF.
90 MINUTES	TELEF.
CIRCUIT USA	TELEF.
DEEP SPACE 9	TELEF.
MISSIONE IMPOSSIBLE	TELEF.
KILLER INSTINCT	125.000
KILLER INSTINCT (USA)	135.000
DOOM TROOPERS	139.000
THEME PARK	119.000
YOSHI ISLAND	135.000
MORTAL KOMBAT III	119.000
GIVE 'N GO NBA	129.000
CIRCUS MYSTERY	109.000
INT'L SUPERSTAR SOCCER	125.000
LOST VIKINGS 2	129.000
MEGAMEN X 2	90.000
NHL 96	109.000
MEGAMEN 7	99.900
DRACULA X	139.000
SPEEDY GONZALES	110.000
BIKER MICE	79.000
CHRONO TRIGGER	135.000
SECRET OF EVERMORE	135.000
RETURN OF JEDI	89.000
R-TYPE 3	65.000
BOMBERMAN 2	89.000
[illegible] ZELDA	89.000

PSX JAPAN

HORNED HALL	TELEF.
BIO HAZARD	TELEF.
STREET FIGHTER ZERO	TELEF.
DARK STALKER	TELEF.
KILLEAK II	TELEF.
TOSHINDEN 2	TELEF.
TWO TENKAKU	TELEF.
RIDGE RACE REVOLUTION	TELEF.
STREET FIGHTER ALPHA	TELEF.
S.STREET FIGHTER MOVIE	119.000
PRIME GOAL EX	150.000
METAL JACKET	119.000
D. BALLAZ	119.000
HYPER FORMATION SOCCER	150.000
PHILOSOMA	150.000
HERNIE HOPPERHEAD	129.000
CYBER WAR	130.000
POP TWIN BEE YAO	129.000
CYBER SLEED	119.000
V. TENNIS	150.000
TEKKEN	150.000
KING OF BOOWLING	150.000
W. ELEVEN	150.000
TEKKEN II	TELEF.
ACTIVA SOCCER	TELEF.
ON SIDE - CALCIO	TELEF.
LONE SOLDIER	TELEF.
ASSAULT RIGS	TELEF.
KING ON SPIRITS	TELEF.
CRAZY IVAN	TELEF.
FIFA SOCCER 96	125.000

PSX EUROPEA

KRAZY IVAN	TELEF.
ASSAULT RIGS	TELEF.
THUNDER STORM II	TELEF.
LOADED	TELEF.
POWER SOCCER	TELEF.
ACTUA GOLF	TELEF.
ACTUA SOCCER	TELEF.
FIFA SOCCER 96	115.000
LONG SOLDIER	TELEF.
WARHAWK	TELEF.
TWISTED METAL	TELEF.
MORTAL KOMBAT III	129.000
DESTRUCTION DERBY	119.000
NBA T.E.	119.000
RIDGE RACER	119.000
JUMPIN FLASH	119.000
KILEAK	119.000
WIPEOUT	119.000
RAY MAN	119.000
NOVA STORM	TELEF.
AIR COMBAT	TELEF.

[illegible]

ROAD RUSH	TELEF.
SHOCK WAVE II	TELEF.
CYBER SPEED	TELEF.
PRIMAL RAGE	TELEF.
TWISTED METAL	TELEF.
FIFA '96	TELEF.
VIEW POINT 95	TELEF.
SHOCK WAVE ASS.	TELEF.
WARHAWK	TELEF.
DOOM II	TELEF.
DESTRUCTION DERBY	TELEF.
WORMS	TELEF.
RAY MAN	115.000
TOSHINDEN	115.000
RIDGE RACER	115.000
T. ECLIPSE	115.000
RAIDEN PROJECT	115.000
EXTREME CANTES	115.000
UFO-DEFENSE	115.000
OFF-WORLD INT.	115.000
THEME PARK	115.000
MORTAL KOMBAT III	129.000
WESTRLEMANIA	115.000

[illegible]

CAVO LINK	TELEF.
CAVO SCART	39.000
PAD ORIGINAL	65.000
NEG-CON	129.000
VIRTUA STICK V	159.000
MOUSE	85.000
FIGHTER STICK HORI	129.000
PAD TURBO FIRE	49.000
PSX INFRA RED	99.000
PSX CONTROLLER	49.000

[illegible]

CHAOS CONTROL	TELEF.
GANDAL	TELEF.
PANZER DRAGON 2	TELEF.
DARK STALKERS	TELEF.
MAGIC WARRIORS	TELEF.
HAT TRACK HERO	TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2	TELEF.
VIRTUA COP	TELEF.
XMAN CHILDREN OF ATOM	TELEF.
GHEN WAR	TELEF.
FIFA '96	TELEF.
NBA JAM T.E.	TELEF.
HOKUTO NO KEN	TELEF.
DRAGON BALL Z	TELEF.
SUPER TOSHINDEN	TELEF.
F1 LIVE INFORMATION	TELEF.

V. HANG ON 95	TELEF.
DARK STALKER REVENGE	TELEF.
THUNDER STORM & ROAD BLUSTER	129.000
INT. VICTORY GOAL	139.000
BATTLE MONSTER	139.000
PRETTY FIGHTER	139.000
RACE DRIVING	129.000
V. VOLLEY BALL	149.000
STREET FIGHTER MOVIE	139.000
P. TWIN BEE YAO	129.000
F1 - LIVE INF.	139.000
CLOCK WORK NIGHT 1	119.000
CLOCK WORK NIGHT 2	139.000
SEGA RALLY	TELEF.
STRIKER	TELEF.
VIRTUA RACING DE LUXE	TELEF.
GOLDEN AXE THE DUEL	TELEF.

SEGA SATURN EURO

FIFA '96	TELEF.
HI OCTANE	TELEF.
GALCTIC ATTACK	TELEF.
BLACK FIRE	TELEF.
HIGH VELOCITY	TELEF.
WING COMMANDER 3	TELEF.

SEGA SATURN USA

VIRTUA COP	TELEF.
FIFA 96	TELEF.
SEGA RALLY	TELEF.
HIGH VELOCITY	TELEF.
BLACK FIRE	TELEF.
VIRTUA RACING DE LUXE	TELEF.
SIM CITY 2000	TELEF.
CYBER SPEED	TELEF.
NHL 96	TELEF.
OFF WORLD INT.	TELEF.
ROMANCE	TELEF.
MORTAL KOMBAT III	TELEF.
MORTAL KOMBAT II	TELEF.
NBA JAM T.E.	TELEF.
BUG	TELEF.

[illegible]

CAVO SCART RGB	TELEF.
MEMORK CARD	TELEF.
ADATTATORE RS MULTIPLAYER	TELEF.
SATURN INFRARED PAD	TELEF.
PAD TURBO FIRE	TELEF.
PAD CONTROLLER	TELEF.

[illegible]

GIOCHI DA LIRE 29.000

[illegible]

VIRTUA RACING	79.000
CHAOTIX	79.000
DOOM	79.000
METAL HEAD	79.000
STAR WARS	79.000
AFTER BURNER	79.000

[illegible]

AFTER BURNER	69.000
COSMIGE CARNAGE	69.000
BASEBALL PS	69.000
NBA T.E.	69.000
SPACE HARRIER	69.000
WWF RUMBLE	69.000
COSMIC CARNAGE	69.000
STAR WARS	69.000
MORTAL KOMBAT II	69.000

[illegible]

SHOC WAVE 2	TELEF.
DRAGON LORE	TELEF.
PERFECT GENERAL	TELEF.
BRAINDEAD 13	TELEF.
PRIMAL RAGE	TELEF.
BC RACERS	TELEF.
KILLING TIME	109.000
BLADE FORCE	109.000
SPACE HULK	109.000
BOUNTY HUNTER	109.000
DRUG WARS	109.000
THE D	109.000
WOLFENSTEIN 3D	109.000
FLYING NIGHTMARE	109.000
SYNDICATE	109.000
SPACE ACE	109.000
RISE OF THE ROBOTS	109.000
DEDALUS ENC.	109.000
GRIDDERS	109.000
THE SHADOW	109.000
ZHADNOST	109.000

[illegible]

CANNON FODDER	79.000
ROAD RUSH	59.000
SPACE ACE	59.000
CORPSE KILLER	59.000
GEX	69.000

[illegible]

MODULATORE PAL	129.000
GAME GUN	89.000
CONTROLLER PAD	59.000
SUPER-NES PAD ADAPTOR	45.000

OFFERTE PROMOZIONALI

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI	59.000
ADV. ISLAND II	69.000
BARKLEY'S SHUT UP & JAM	59.000
BIRER'S FROM MARS	69.000
DRACULA	69.000
BUGS BUNNY	69.000
BATMAN RETURN	69.000
COOL SPOT	59.000
EMPIRE STRIKES BACK	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FIFA SOCCER	89.000
FINAL FIGHT 2	69.000
WWF ROYAL RUMBLE	69.000
BATMAN FOREVER	89.000
F1 ROCK 2	69.000
F ZERO	59.000
GP 1 P. 2	69.000
INT'L TENNIS TOUR	59.000
JUNGLE BOOK	79.000
KING OF DRAGON	59.000
LAST ACTION HERO	59.000
LION KING	89.000
MAXIMUM CARNAGE	89.000
MICKEY MANIA	69.000
MICHAEL ANDRETTI	79.000
NBA JAM	79.000
RPM RACING	59.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
SPIDERMAN VS XMAN	59.000
SUPER STREET FIGHTER II	99.000
TETRIS 2	79.000
WINTER OLYMPIC	59.000

FINALMENTE È ARRIVATO!
DONKEY KONG COUNTRY 2
DISPONIBILE VERS. USA E PAL

MORTAL KOMBAT 3
PSX L. 129.000
3DO TELEFONARE
S. NINTENDO L. 119.000
MEGA DRIVE L. 129.000

L. 125.000

FIFA SOCCER '96
S. NINTENDO L. 129.000
MEGA DRIVE L. 119.000
SONY PSX L. 115.000

L. 125.000

Speciale Rivenditori
RICHIEDETE IL NOSTRO SERVIZIO NOVITÀ. OGNI SETTIMANA NOVITÀ E RIPROPOSTE A PREZZI COMPETITIVI. NON ESITATE A CONTATTARCI!
IMPORTANTE: NESSUNA IMPOSIZIONE SUGLI ORDINI.

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI · TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI · VENDITA PER CORRISPONDENZA · DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA · SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE) · CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE · PREZZI IVA COMPRESA

Casa: PSYKYO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 7

GUNBIRD

Con l'avvento dei 32 bit, le strutture di gioco a due dimensioni hanno quasi automaticamente assunto un'aria obsoleta, a vantaggio dell'emergente 3D che dilaga e impazza ovunque. Per carità, nulla da ridire contro le tre dimensioni, che hanno reso possibili videogiochi eccezionali, inimmaginabili anche solo qualche anno fa, e che rappresentano senz'altro il futuro del game design (tutti noi, ormai, sogniamo ogni notte *Super Mario 64*). Ma il vecchio 2D può ancora offrire dei buoni spunti di divertimento, avvalendosi delle lussureggianti palette delle nuove console. È questo il caso, ad esempio, del qui presente *Gunbird*, fedelissima trasposizione per Saturn dell'omonimo coin-op Taito. È un classicissimo sparatutto a scorrimento verticale che porta la grafica 2D a un livello di sofisticazione che sui 16 bit non sarebbe mai stato possibile. Gli sprite sono disegnati in modo impeccabile (lo stile è nipponico al 200%), e anche gli effetti speciali sono... speciali, appunto, con esplosioni apocalittiche, armi spettacolari e boss di fine livello decisamente imponenti. La trama, dal poco che si può intuire fra un ideogramma e l'altro, consiste in un inseguimento: i cinque personaggi disponibili incalzano un trio di cattivoni che, scappando, si rifugiano nei posti più improbabili e improvvisano un siparietto alla fine di ogni livello. Al di là della bella grafica, però, *Gunbird* ha un grave problema di longevità: se i livelli disponibili (otto in tutto) potevano essere sufficienti per il coin-op, lasciano decisamente a bocca asciutta l'utente domestico, che può tranquillamente finirlo già alla prima seduta di gioco (i continua infiniti, poi, non fanno che peggiorare la situazione). Il consiglio, quindi, è di evitare assolutamente i primi tre livelli di difficoltà, imponendosi di giocare al livello appena inferiore a quello che trovate impossibile per la vostra abilità. Ancora meglio se fate finta di non vedere la schermata "Continue?", lasciando sistematicamente scadere il countdown.

• *Pentothal*

Si ringrazia You Too (TO)

Nemici e colpi su schermo sono veramente tanti, ma nessun rallentamento.

Al massimo livello di potenziamento si riesce a fare molto male.

GUNBIRD

Acquistando *Gunbird* vi portate a casa il coin-op in tutto e per tutto, con i vantaggi e gli svantaggi che ciò comporta: potete selezionare l'"original mode" che, come *Raiden Project* per PSX vi permette di girare il monitor o il televisore su un fianco, per assecondare meglio lo scrolling verticale (altrimenti vi tocca giocare con due fasce nere sui bordi dello schermo); ma potete anche inanellare una serie di partite che vi portano in pochissimo tempo a vedere la sequenza finale del gioco. È vero che i finali, le armi e il parlato digitale sono diversi a seconda del personaggio selezionato, ma ciò non toglie che *Gunbird* può essere sviscerato nell'arco di una giornata, il che (con i prezzi vigenti per i titoli d'importazione) non depone certo a favore del rapporto qualità-prezzo. Bisogna comunque puntualizzare che, per quanto breve, questo è un bel videogioco, realizzato con cura e competenza: senz'altro meglio, quindi, di altri titoli, magari più vasti, ma meno "ispirati".

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si gioca su due piani: controllando la posizione dei nemici, e mettendo a fuoco ogni singolo proiettile che vaga per lo schermo. Ottimo il controllo.

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

È un concentrato di arte giapponese. Gli sprite sono disegnati con maestria e alternano lo stile serio (un misto fra fantasy e sci-fi) a quello comico super-deformed.

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

È bello da vedere, divertente da giocare, ma finisce troppo presto. È indispensabile selezionare un livello di difficoltà impegnativo oppure fare a meno dei continua.

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musichette sono esattamente quelle che ci si aspetta di ascoltare in un gioco così spiccatamente nipponico. Carini anche gli inserti di parlato digitale.

SATURN **69**

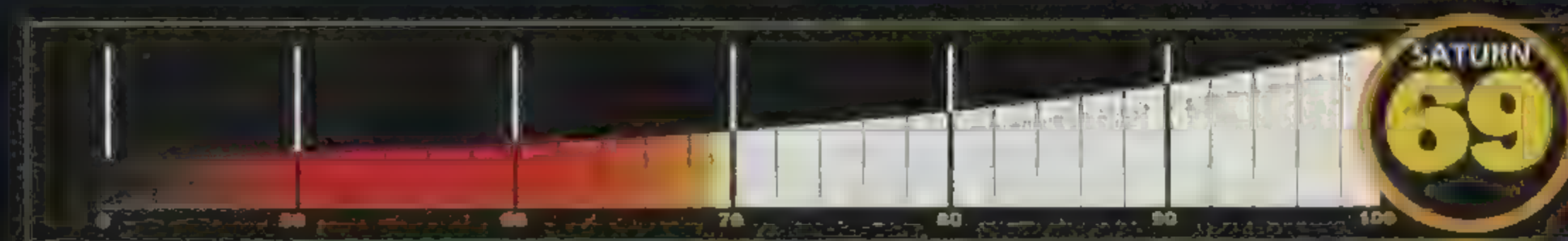
SOTTO CONTROLLO

Per controllare i personaggi

Per sparare

Per fare esplodere una smart-bomb

Per mettere in pausa

Per sparare

Casa: STUDIO 3DO
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

STAR FIGHTER

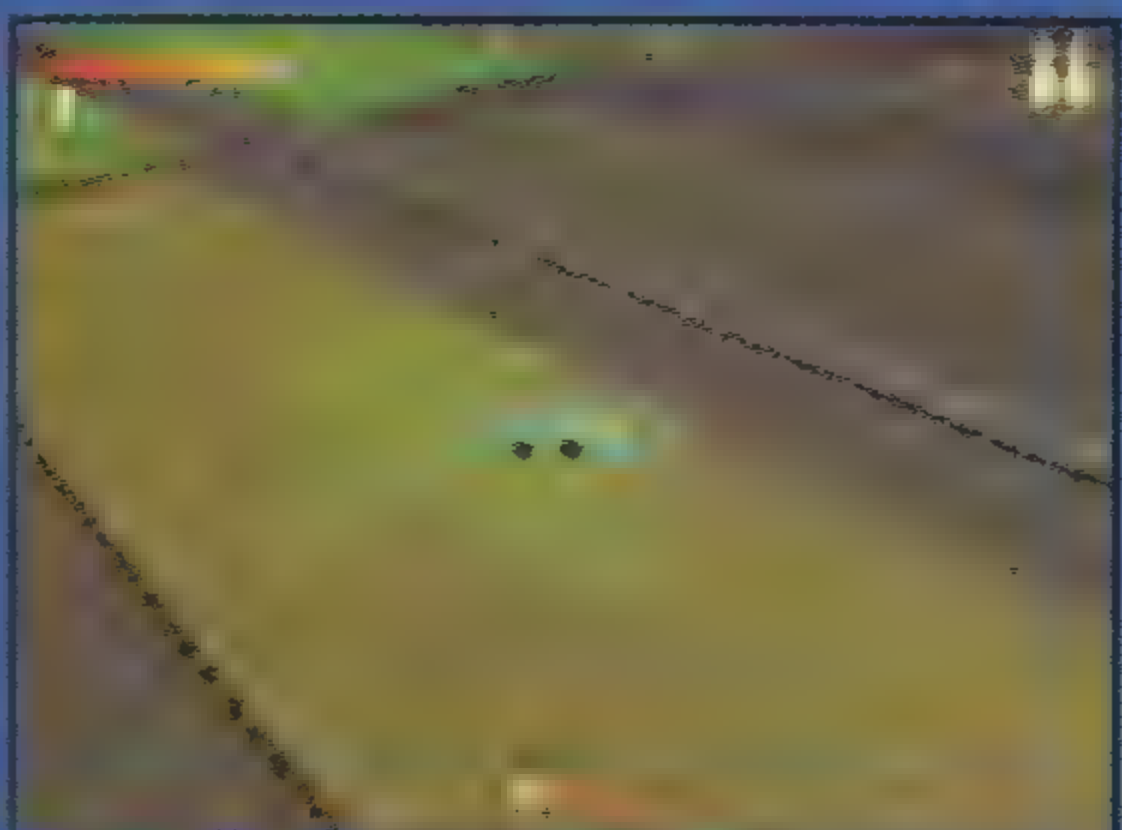
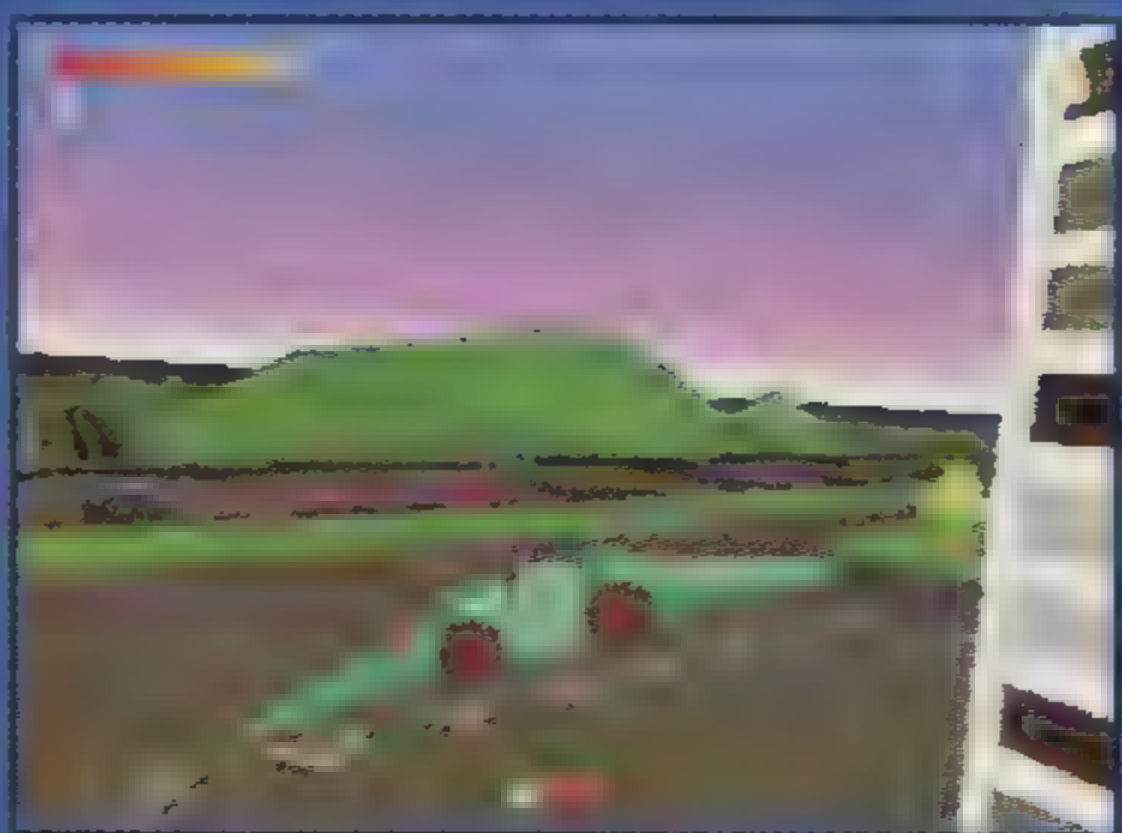
La strategia della Studio 3DO (l'etichetta interna della 3DO Company) è quella di imporsi come softhouse di riferimento sul segmento 3DO. Questa azione è confermata dall'uscita di *Star Fighter*, terzo titolo "di peso", dopo *Blade Force* e *Killing Time*. Il ruolo della Studio 3DO (che si sta occupando anche dello sviluppo dei primi titoli per l'M2, e parte ovviamente da una posizione di vantaggio rispetto alle terze parti) sta diventando tanto visibile da far mettere in dubbio la vocazione prevalentemente "hardware" della 3DO Company. Dopo l'accordo con la Matsushita, a cui sono stati ceduti i diritti di licensing per l'M2, la 3DO Company è sempre più decisa ad essere presente, tramite la Studio 3DO, come sviluppatore ed editore di software 3DO: la cosa sembra disturbare l'Electronic Arts (che detiene una partecipazione nel capitale sociale), tanto che secondo alcune voci sarebbe intenzionata a liquidare il suo investimento, ritenendo incompatibile e concorrenziale l'attività della Studio 3DO nel mercato software.

Nel caso specifico di *Star Fighter*, comunque, la Studio 3DO ha svolto soltanto le funzioni di editore, mentre lo sviluppo è stato affidato alla Krisalis. Dal punto di vista della programmazione, si tratta di uno dei migliori risultati ottenuti su questa console: il motore grafico tridimensionale di *Star Fighter* è infatti, pur nei limiti dell'hardware, decisamente ben riuscito. Di fatto si rivela leggermente più veloce di quello di *Blade Force*, e i suoi meriti sono ancora maggiori se consideriamo che parte da basi più ambiziose. In questo gioco, infatti, ai comandi di una futuristica astronave da combattimento (la trama è ambientata nel XXXI secolo) si può compiere ogni tipo di manovra, con libertà d'azione praticamente illimitata (dal volo a bassa quota, per esempio, ci si può innalzare a piacimento, senza "soffitti invisibili" di sorta). La struttura di gioco è articolata, come al solito, in missioni, ma i tratti peculiari del gioco risiedono proprio nelle caratteristiche grafiche. Innanzitutto è possibile scegliere fra un godzilliardo di visuali differenti (compresa una con il punto di vista fissato sui missili a ricerca calorica), ma ci si può anche divertire molto osservando il modo in cui il fuoco offensivo interagisce col ter-

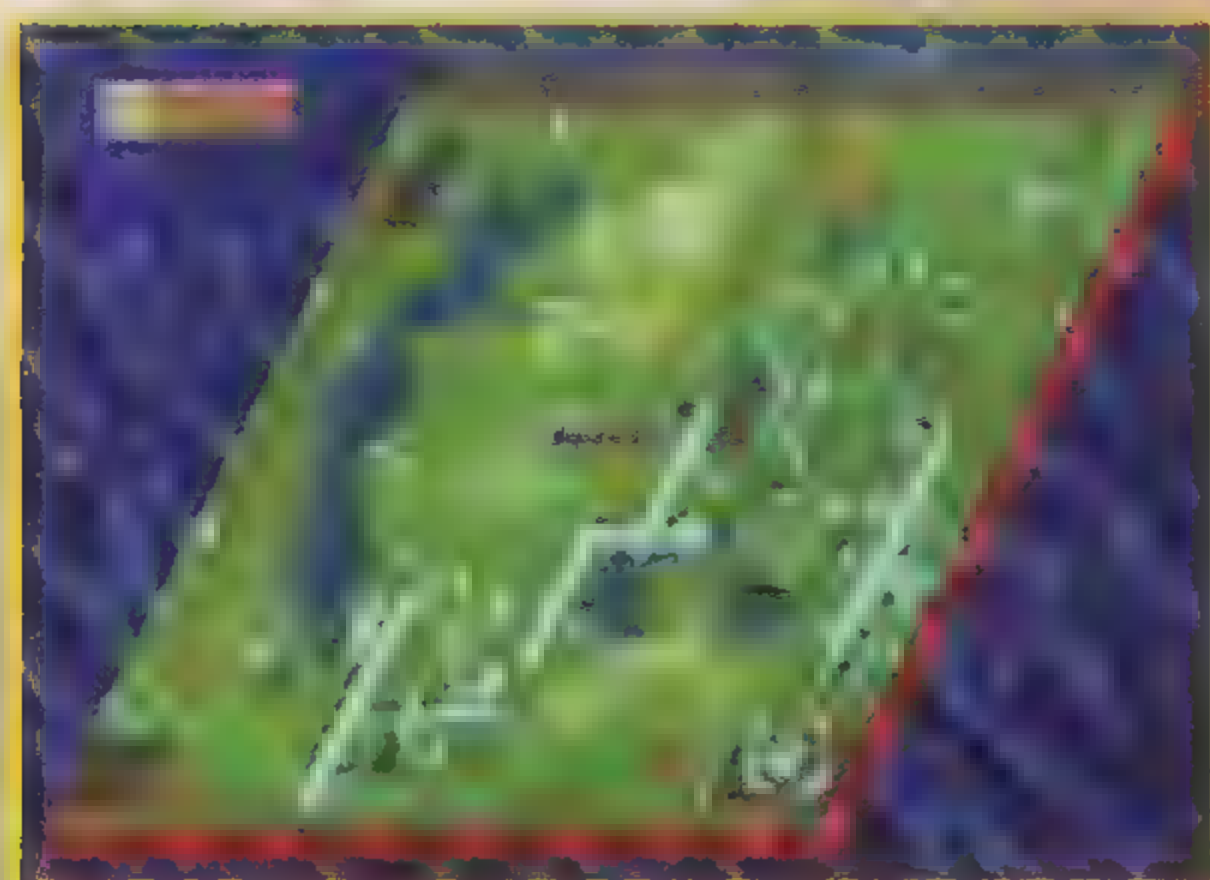
Un primo piano dello Star Fighter mentre svolazza tranquillo all'interno del suo mondo poligonale.

Lo Star Fighter in azione, inquadrato con la visuale che alla fine, in termini di gioco, si rivela più comoda.

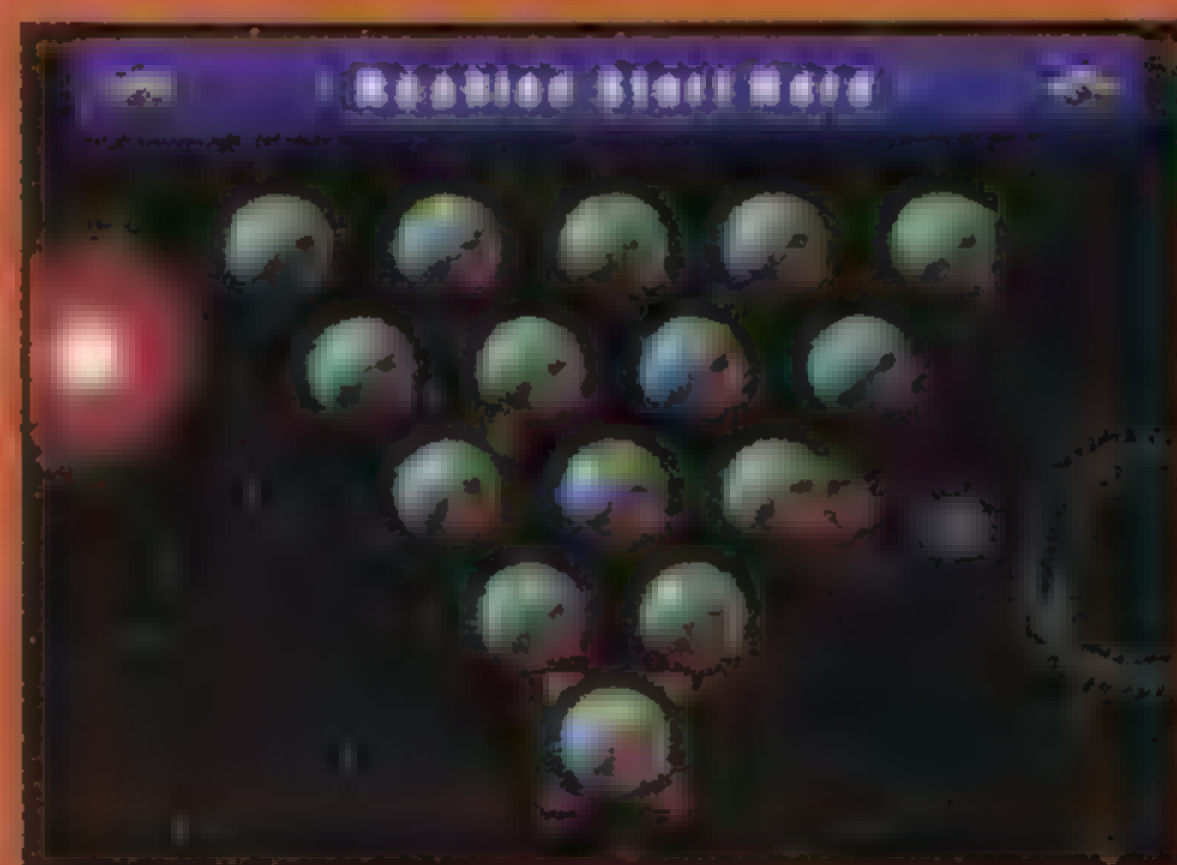
GUARDA QUI GUARDA LÀ

Di tutte le visuali selezionabili, dopo aver giocherellato un po' con quelle più astruse, si finisce sempre per usare quella tradizionale che inquadra lo *Star Fighter* da dietro. Se anche l'inquadratura è tradizionale, però, non si può dire altrettanto del sistema di controllo, che richiede qualche seduta di gioco prima di potere essere metabolizzato. Abbiamo già detto che l'astronave ha piena libertà di movimento lungo i tre assi tridimensionali: con i movimenti verticali della croce direzionale si eseguono gli spostamenti sull'asse Y delle altezze (cabrate e picchiate); con il tasto A si modula la velocità dello spostamento lungo l'asse Z delle profondità (aumentando la spinta dei reattori); mentre i problemi sorgono con gli spostamenti laterali lungo l'asse X, che si effettuano in orizzontale sulla croce direzionale. Premendo a destra o a sinistra si innesca una rollata, che però è continua, il che significa che, premendo troppo a lungo, lo Star Fighter effettua una completa rotazione longitudinale su se stesso, riportandosi nella posizione di partenza. Bisogna quindi modulare le virate con accortezza, ma dopo un po' il meccanismo diventa naturale e si rivela, anzi, efficace anche nei momenti di intenso pericolo.

ALLACCIARE LE CINTURE

La sequenza di apertura in FMV è veramente lunghissima (quasi sette minuti) ed è un buon modo per immergersi nell'atmosfera ipertecnologica di Star Fighter

...1 ...2 ...3 e 4

La grafica dei paesaggi e delle strutture è molto spettacolare.

STRUTTURA AD ALBERO

La progressione attraverso le 60 missioni di gioco è articolata in diramazioni, secondo lo schema che vedete in questa immagine. Attenzione, però: non si tratta di scegliere un percorso a proprio piacimento fino alle missioni finali. Le missioni sono suddivise in "file", e prima di poter accedere a quelle di una fila superiore bisogna necessariamente aver completato tutte le missioni della fila attuale. In pratica i margini di scelta riguardano solo la successione con cui affrontare le missioni di fila in fila. Ogni 15 missioni portate a termine con successo si ottiene, poi, una promozione sulla base delle statistiche e dei punteggi accumulati fino a quel punto: la promozione sul campo, comunque, è tanto un onore quanto un onere, perché segna sempre un inasprimento del livello di difficoltà. È comunque presente un provvidenziale sistema di salvataggio.

reno: i laser e i razzi sparati verso il suolo danno luogo a spettacolari esplosioni e combustioni, che ricordano un po' quelle di *Magic Carpet* della Bullfrog per PC. Anzi, si può tranquillamente dire che le esplosioni sono la parte più riuscita del gioco: l'effetto grafico è molto gradevole, grazie a delle buone sovrapposizioni di bitmap in trasparenza. Parallelamente, però, sono proprio questi frangenti spettacolari a mettere un po' in crisi il 3DO, che quando deve fare deflagrare interi edifici incappa in qualche netto rallentamento. Nel complesso *Star Fighter* si mantiene sempre godibile e spettacolare: dopo le prime missioni (che servono più che altro ad impratichirsi col sistema di controllo ma non presentano grandi difficoltà) alla curiosità per il motore grafico si sostituisce l'impegno per il raggiungimento degli obiettivi di briefing. Il livello di difficoltà, infatti, sale decisamente e il completamento delle 60 missioni disponibili diventa una sfida molto impegnativa.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

STAR FIGHTER

Siamo di fronte a un gioco di qualità, realizzato con cura e competenza, che affianca a un notevole spessore tecnico anche una buona dose di intrattenimento puro. I (lievi) difetti grafici di *SF* sono più imputabili agli oggettivi limiti della macchina che all'imperizia dei programmatori. Quel che gli manca per essere un vero classico, è la personalità. *SF* è ispirato a quello stile "in your face" tipico di un certo tipo di giochi americani (particolarmente quelli per console): tutto nella sua presentazione è inutilmente "gridato" dal manuale, redatto in una finta prosa militaresca alla "Ufficiale e gentiluomo". Ne vien fuori un titolo che, invece di conquistare il giocatore a poco a poco per i propri meriti di giocabilità e grafica, lo investe fin dal primo minuto con uno stile da "killer app a tutti i costi". Quando i programmatori americani di giochi per console sapranno far proprio lo stile lieve e suggestivo dei loro colleghi giapponesi, allora raccoglieranno risultati ancora migliori.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÀ (8/10)
Il sistema di controllo sembra sulle prime un po' bizzarro, ma tutto si aggiusta con la pratica. Ben presto si conquista la perfetta padronanza sulle manovre di volo

GRAFICA (8/10)
Sorvolando sugli sporadici rallentamenti, bisogna riconoscere che il motore grafico se la cava brillantemente concedendo anche il giusto spazio allo spettacolo

SFIDA (8/10)
Anche se le prime 4-5 missioni sono molto facili, la difficoltà cresce più avanti: bisognerà conoscere e amministrare alla perfezione l'intero arsenale a disposizione

SONORO (8/10)
C'è una vera profusione di voci campionate. La musica è martellante in stile techno, ma la parte migliore è costituita dagli effetti sonori, realmente convincenti

3DO 82

SOTTO CONTROLLO

Per ravvicinare l'inquadratura della mappa

Per allontanare l'inquadratura della mappa

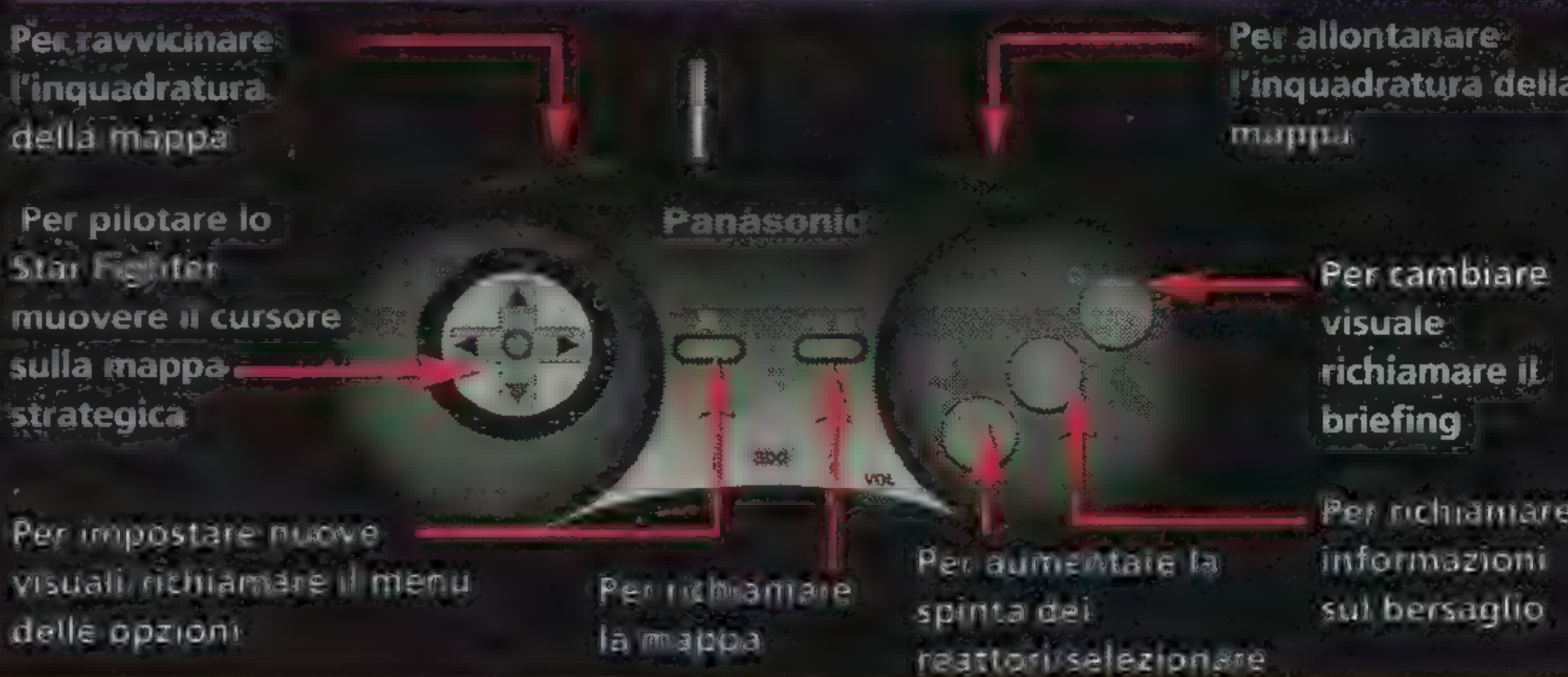
Per pilotare lo Star Fighter muovere il cursore sulla mappa strategica

Panasonic

Per cambiare visuale richiamare il briefing

Per impostare nuove visuali, richiamare il menu delle opzioni

Per richiamare la mappa

Per aumentare la spinta dei reattori/selezionare

Per richiamare informazioni sul bersaglio

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

BREATH OF FIRE II

Il primo episodio di *Breath of Fire*, uscito un anno e mezzo fa in versione USA, aveva segnato un atto di diffidenza della Capcom nei confronti del mercato occidentale e della sua propensione all'acquisto di giochi di ruolo. La casa di *Street Fighter*, infatti, aveva rinunciato a distribuire in prima persona il prodotto sul mercato americano, delegandone la localizzazione e la commercializzazione alla *SquareSoft*, regina indiscussa di questo segmento, che aveva da poco reso operativa una divisione distaccata sul territorio statunitense (la US-1, che ha poi realizzato *Secret of Evermore*). Questa mancanza di fiducia si è poi rivelata inopportuna, perché *Breath of Fire* ha venduto abbastanza bene, confermando l'interesse crescente che i consumatori statunitensi, probabilmente sull'onda dai successi targati Square, stanno riconoscendo ai giochi di ruolo alla giapponese. E così, questa volta la Capcom ha deciso di tradurre e distribuire direttamente il sequel, pubblicizzandone l'uscita in modo massiccio sulla stampa specializzata d'oltreoceano (insieme a *MegaMan X 3* e a *Final Fight 3*, *BoFII* è il simbolo di una campagna che recita, ottimisticamente, "Lunga Vita al SNES!").

La trama non è cambiata di molto, rispetto al primo episodio; anzi, si può dire che l'intero gioco sia improntato sulla continuità, poiché le novità, sia estetiche che strutturali, sono davvero pochine. Ma procediamo con ordine: il gioco si apre con un breve antefatto in bianco e nero (un'idea già vista in *Secret of Evermore*): il protagonista, l'ultimo discendente del nobile e valoroso clan dei Draghi, è ancora un bambino e gironzola per il villaggio natale

Spesso la casualità dei combattimenti diventa una pratica noiosa.

Nel gioco esiste una sezione nella quale si dovrà gestire un intero villaggio.

I combattimenti, spesso fin troppo casuali, si svolgono seguendo una visuale isometrica che dà una piacevole nota di novità.

insieme alla sorellina. Le vicende del primo *BoF* sono ormai un lontano ricordo, riportato alla memoria solo dalla presenza di un enorme drago dormiente che riposa sotto la montagna a nord del villaggio (è lo stesso drago che ha salvato il mondo dall'attacco delle Creature del Male). Ma le esigenze di un sequel sono tassative, e la pace non può durare a lungo: così, improvvisamente, la famiglia del nostro piccolo eroe sparisce nel nulla, e il bambino si trova a vagare per il mondo, in compagnia dell'unico amico Bow. A questo punto finisce l'antefatto e inizia il gioco vero e proprio: sono passati dieci anni, il bambino è ormai un uomo, e il suo desiderio è di ritrovare i propri cari forse la loro scomparsa ha a che fare con le strane creature che sempre più spesso appaiono fuori dalle mura del villaggio? Ovviamente sì. Il resto è la solita sequenza di combattimenti (a turni), sotto-missioni, potenziamento dei personaggi, villaggi, botteghe e locande.

Le uniche note di originalità sono date dalla possibilità di cacciare e pescare per procurarsi del cibo (da immagazzinare o rivendere), e da una sezione, per così dire, "urbanistica" che consente di costruire da zero una città, in cui vengono ad abitare personaggi non giocanti che possono essere d'aiuto in molti frangenti dell'avventura.

Per il resto tutto rimane nell'ambito del "già visto": la grafica ha subìto un restyling solo superficiale e l'interfaccia di comando non aggiunge nulla di nuovo a quanto offerto nel primo episodio.

• *Pentothal*

Si ringrazia You Too (TO)

Potevano mancare le canoniche sequenze all'interno dei villaggi?

IN GUARDIA, FELLONE!

La sezione dei combattimenti di *BoFII* è piuttosto antiquata: quando si incontra un gruppo di creature nemiche (con criterio puramente casuale) lo schermo cambia prospettiva, passando dal canonico 2D "super deformed" a un'inquadratura isometrica, in cui i personaggi sono disegnati in stile manga e la parte inferiore dello schermo è occupata dai menu di comando e dai dati statistici. Queste caratteristiche lo differenziano dall'engine di *Chrono Trigger*, che attualmente rappresenta lo stato dell'arte dei sistemi di combattimento a turni: nel capolavoro della SquareSoft, infatti, gli scontri hanno inizio solo quando si "tocca" fisicamente lo sprite di un nemico; i personaggi, inoltre, si dispongono sullo schermo, ma la prospettiva resta immutata. In questo modo il ritmo di gioco si mantiene più fluido ed evita quel fastidioso effetto "a singhiozzo" dei combattimenti random, che fino a qualche tempo fa sembrava piacere molto ai giocatori giapponesi, ma che oggi appare superato e a volte anche irritante. *BoFII*, purtroppo, resta ancorato a quella filosofia.

SUPER NES

BREATH OF FIRE 2

L'inarrestabile marcia della SquareSoft, che ha inanellato una serie incredibile di successi, va senz'altro a tutto vantaggio dei giocatori, che possono godere dell'altissima qualità delle sue produzioni, ma è anche un impietoso metro di paragone per i concorrenti, che devono confrontarsi con un leader quasi inavvicinabile. Fino a un paio di anni fa la Enix riusciva a tenere il passo, ma ora la Square si è issata a un livello superiore e guarda tutti gli altri dall'alto in basso. E anche la Capcom, che ha il suo punto forte nei picchiaduro 2D e in questo frangente "gioca fuori casa", deve sottostare alla legge del più forte. Il suo *BoFII* è un prodotto più che discreto, ma esce letteralmente distrutto dal paragone con *Chrono Trigger* o *FFIII*. La trama è banalotta, la grafica è un po' troppo semplice, con sprite piccolini, animazioni essenziali e un evidente sotto utilizzo della palette dello SNES. Acquistatelo solo se avete amato alla follia il primo episodio: questo sequel non è altro che, come direbbero gli inglesi, "more of the same".

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

GIOCABILITÀ (1–10)

L'interfaccia non è innovativa ma funziona bene. Quel che è obsoleto è il ritmo casuale dei combattimenti: il sistema di *Chrono Trigger* è senz'altro meglio

GRAFICA (1–10)

Il Super Nes ha ultimamente dimostrato potenzialità grafiche [illegible]

SFIDA (1–10)

Una volta fatta l'abitudine alla struttura di gioco (che sa un po' di stantio), si fa strada il consueto coinvolgimento tipico dei GdR. E ci si diverte lo stesso

SONORO (1–10)

Anche in questo caso si può rimproverare ai programmatori una certa banalità. [illegible]

SNES **70**

SOTTO CONTROLLO

Per portare in avanguardia il personaggio selezionato

Per portare in retroguardia il personaggio selezionato

Per attivare i poteri speciali

Per richiamare il menu principale

Per dirigere i personaggi e selezionare i comandi

Per confermare un comando/parlare/azionare interruttori/aprire bauli

Per richiamare la mappa (attivo solo nelle fasi di combattimento)

Per annullare l'ultimo comando

SUPER NINTENDO
SELECT START

Casa: SONY
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

TOPOLINO'S Wild Adventure

Il topo più vecchio e famoso del mondo è tornato sui nostri monitor. A un anno di distanza dalla versione per SNES e MD, *Topolino's Wild Adventure* (aka *Topolino Mania*) è disponibile anche per PlayStation. In questa avventura vestiremo i panni del simpatico Topolino, in sequenze degne dei più classici platform game, alla ricerca del suo fidato compagno Pluto e, una volta ritrovato, sarà compito nostro sconfiggere il perfido nemico Gambadilegno. Vi sembra troppo semplice? Lasciate allora che vi spieghi due o tre cosine. Anche se il gioco può sembrare rivolto a un target giovane, e i primi livelli sembrano confermarlo, la sfida aumenta man mano che ci si avvicina alla meta e talvolta occorre fermarsi e ragionare (vi consiglio di mettere in pausa) per capire dove è meglio andare o cosa fare. Se poi il nemico numero uno di Topolino non vi spaventa, immaginate un Gambadilegno in versione alta sette metri che vi rincorre con un grosso randello in mano. Questa versione per PSX è molto simile a quella già vista per SNES, ogni schema di gioco rappresenta un episodio tratto da un fumetto o da un cartoon del topastro, così alla fine avremo una panoramica dello sviluppo del personaggio dagli albori della sua carriera fino ai giorni nostri. Il bello è che dettaglio e grafica sono correlati al periodo storico in cui è uscito l'episodio in questione, quindi da uno schema in bianco e nero e poco dettagliato arriveremo gradualmente a un perfetto schema stupendamente realizzato e con un ottima grafica.

• *Prince*

La grafica passa da un vecchio bianco e nero allo splendore del colore.

Come si può facilmente notare, il numero di colori su schermo è sensibilmente aumentato ma, nella sostanza, il gioco si presenta simile ai suoi predecessori.

TOPOLINO'S WILD ADV.

Topolino's WA è dotato di una grafica fluida e ben realizzata, certo non all'altezza di *Rayman*. Conoscendo le capacità, o per meglio dire "la potenza" di PlayStation, è strano che, un gioco uscito più di un anno fa per SNES e Mega Drive non differisca più di tanto, fatta eccezione che per alcuni livelli e una grafica più curata, dalle versioni a 16 bit. Bisogna ammettere che non perde colpi rispetto alle versioni precedenti, la difficoltà è ben calibrata e, anche se i primi livelli sono fin troppo semplici, dovrete darvi un bel po' da fare per portare a termine il gioco. Oltre alle classiche sequenze platform ci sono degli intermezzi in cui la prospettiva di gioco varierà in divertenti inseguimenti con visuale in 3D, così come nelle versione originale. Il gioco è simpatico e carino, ma potremmo pensare più a un'operazione di sfruttamento del successo del titolo originale che non a una vera e propria intenzione di creare lo stato dell'arte dei giochi a piattaforme. *T'SWA* è, tuttavia, uno dei pochi giochi di piattaforma disponibili per PSX, quindi se amate il genere e non siete troppo esigenti fateci un pensierino, altrimenti attendete qualcosa di meglio.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (7/10)
È semplice e divertente. Ottimo per passare qualche ora in spensieratezza, soprattutto per i più piccoli

GRAFICA (7/10)
Fluida e ben realizzata nei fondali tipici da cartoon

SFIDA (7/10)
Forse all'inizio è fin troppo semplice ma col progredire dei livelli vi accorgerete del contrario

SONORO (7/10)
Musichette allegre ed effetti sonori adeguati all'ambientazione vi accompagneranno per tutto il gioco

PSX **79**

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Topolino
Per sparare
Per saltare

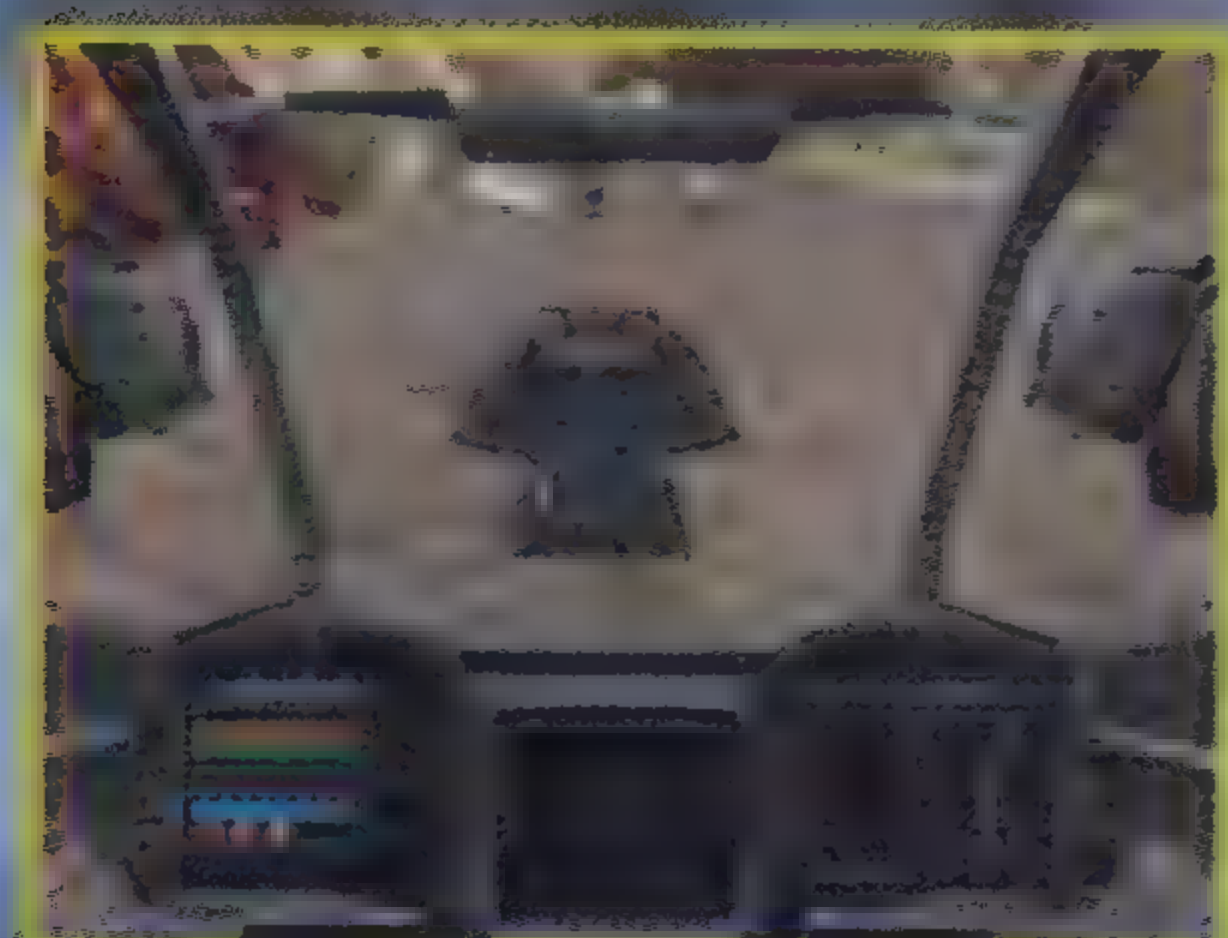
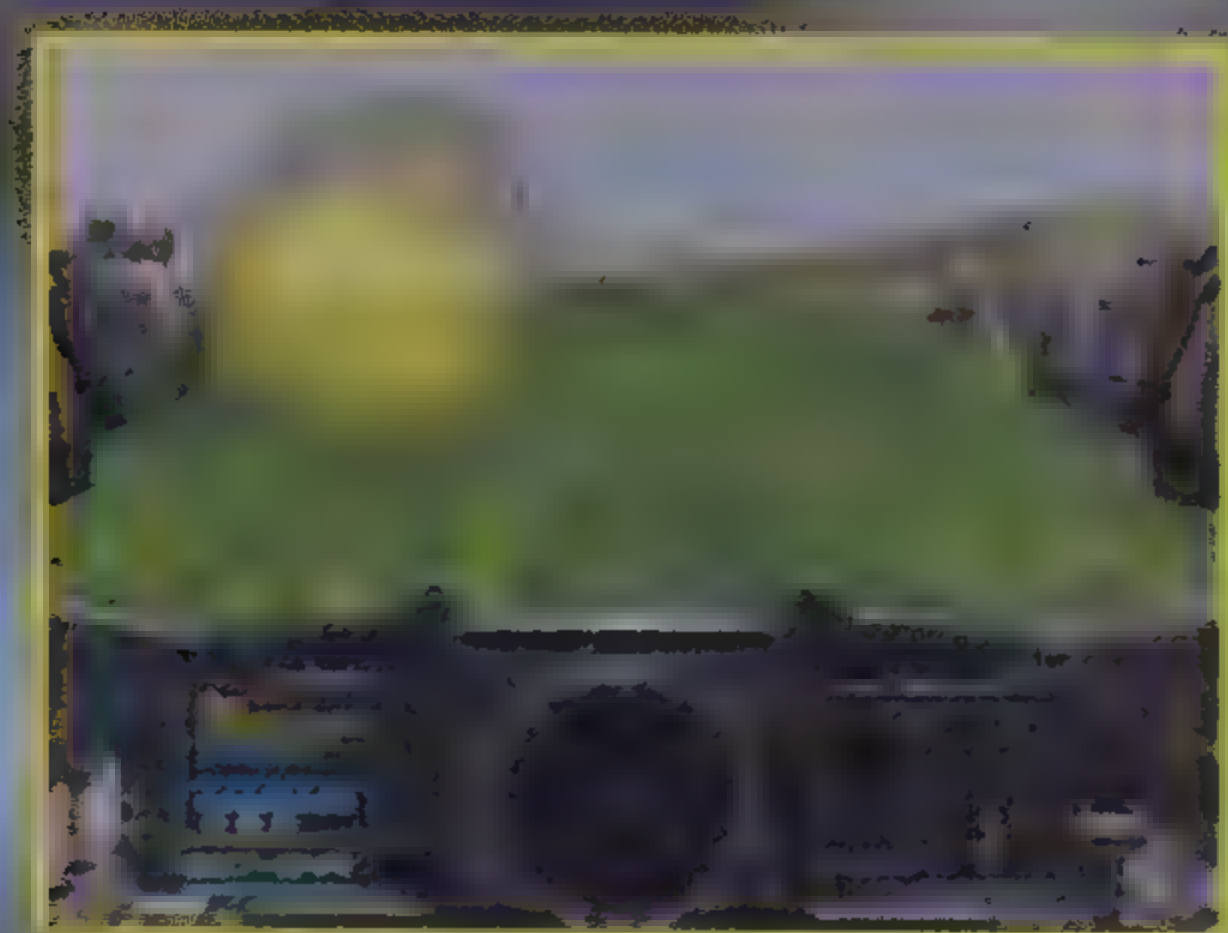
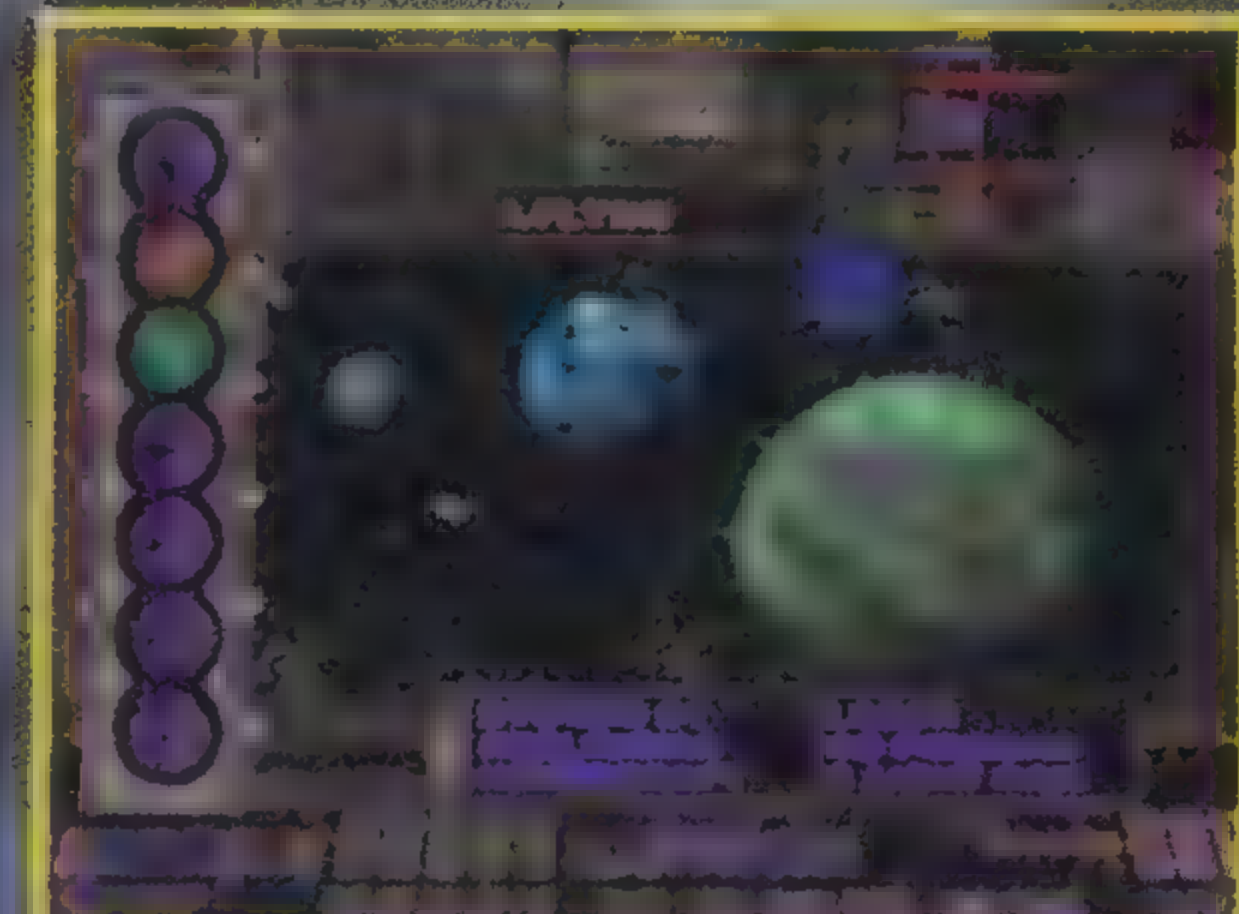
Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

SHOCKWAVE 2
BEYOND THE GATE

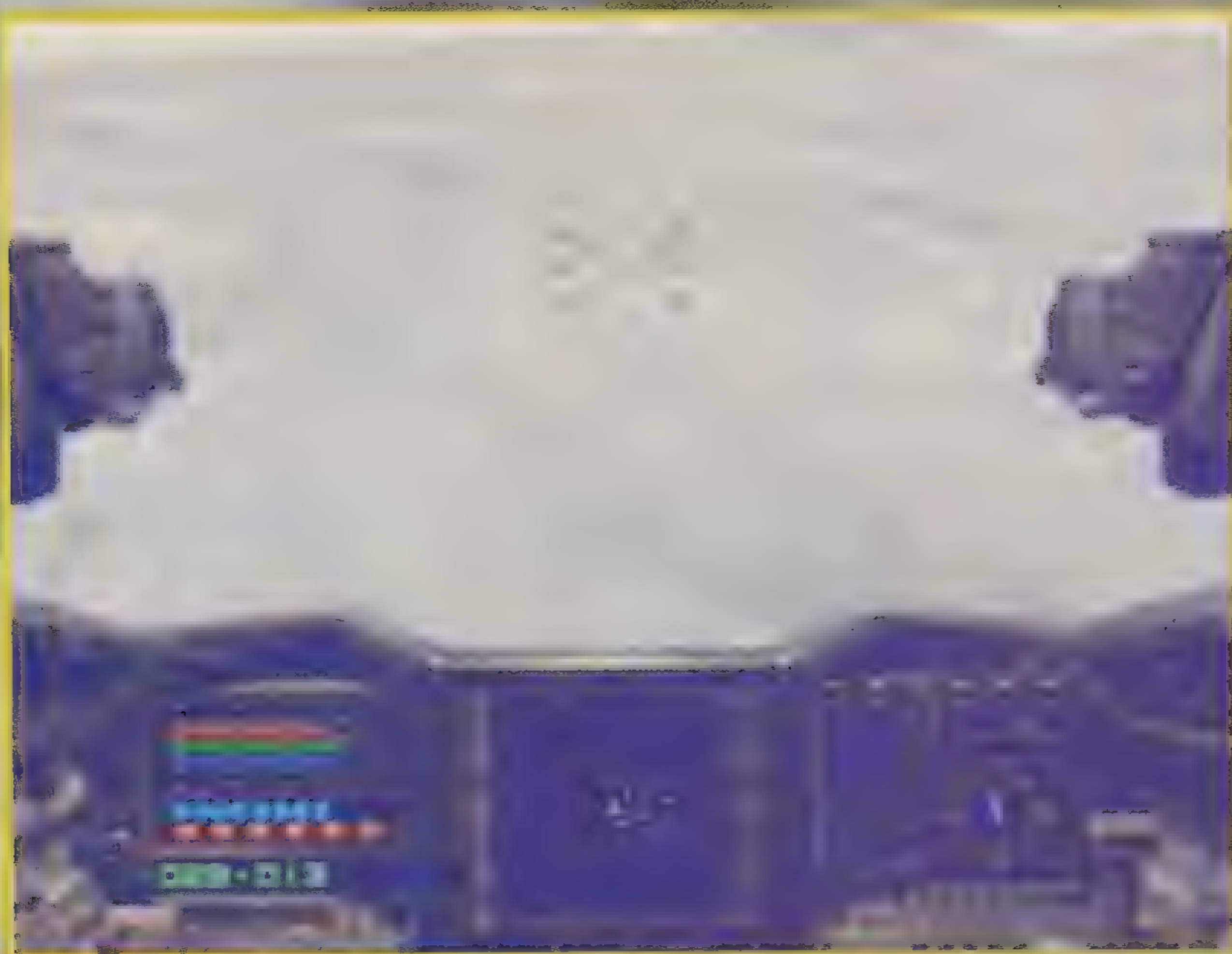
Nel primo episodio di *Shockwave*, le Nazioni Unite avevano dovuto fronteggiare un improvviso attacco alieno, debellando le forze degli invasori con un'azione sistematica nei cieli delle più importanti metropoli mondiali. Sei mesi dopo la pubblicazione del gioco base, uscì un add-on con missioni aggiuntive (*Operation Jumpgate*) che richiedeva la presenza di una posizione salvata di *Invasion Earth* sulla NVRAM del 3DO per poter essere giocato: nelle nuove missioni, ambientate a sette anni di distanza dagli eventi del primo episodio, il conflitto si spostava sulla superficie dei pianeti del sistema solare. Le Nazioni Unite avevano respinto le astronavi aliene fino alle soglie del misterioso "Jumpgate", il varco spazio-temporale da cui erano transitati gli alieni. In questo *Shockwave 2 Beyond the Gate*, com'è facile intuire dal titolo, l'azione è ambientata al di là di quel fatidico varco. Sono passati vent'anni dagli ultimi scontri con gli alieni e la pace sembra finalmente regnare nel sistema solare, quando improvvisamente un'astronave nemica esce dal Jumpgate per rientrarvi subito dopo: la Cortez, un incrociatore della Nazioni Unite che si era gettato all'inseguimento, viene risucchiato nel varco e approda in un sistema sconosciuto, in cui tutto è ostile.

Al giocatore tocca, ovviamente, il compito di sterminare il maggior numero possibile di unità aliene, ripulendo uno per uno i misteriosi pianeti di questo sistema. La struttura di gioco, insomma, è molto simile a quella del primo episodio, ma i programmatori hanno saputo introdurre qualche elemento di novità: innanzitutto il motore grafico è un po' più sofisticato e offre paesaggi più vari e dettagliati, nonché esplosioni più realistiche.

Oltre al classico caccia del primo *Shockwave*, tra le altre cose, è stato inserito anche un mezzo terrestre, l'hovercraft, pilotando il quale bisogna prestare una certa attenzione alla conformazione orografica (rilievi, colline, montagne e via dicendo) del paesaggio.

I caccia nemici sono i bersagli più facili da abbattere. Compensano questa loro caratteristica con l'alta velocità a cui si muovono.

Questi droidi sono dei "suicidi": si gettano sui mezzi per poi esplodere.

La mappa prima della missione è utilissima per avere le coordinate e la descrizione degli obiettivi terrestri.

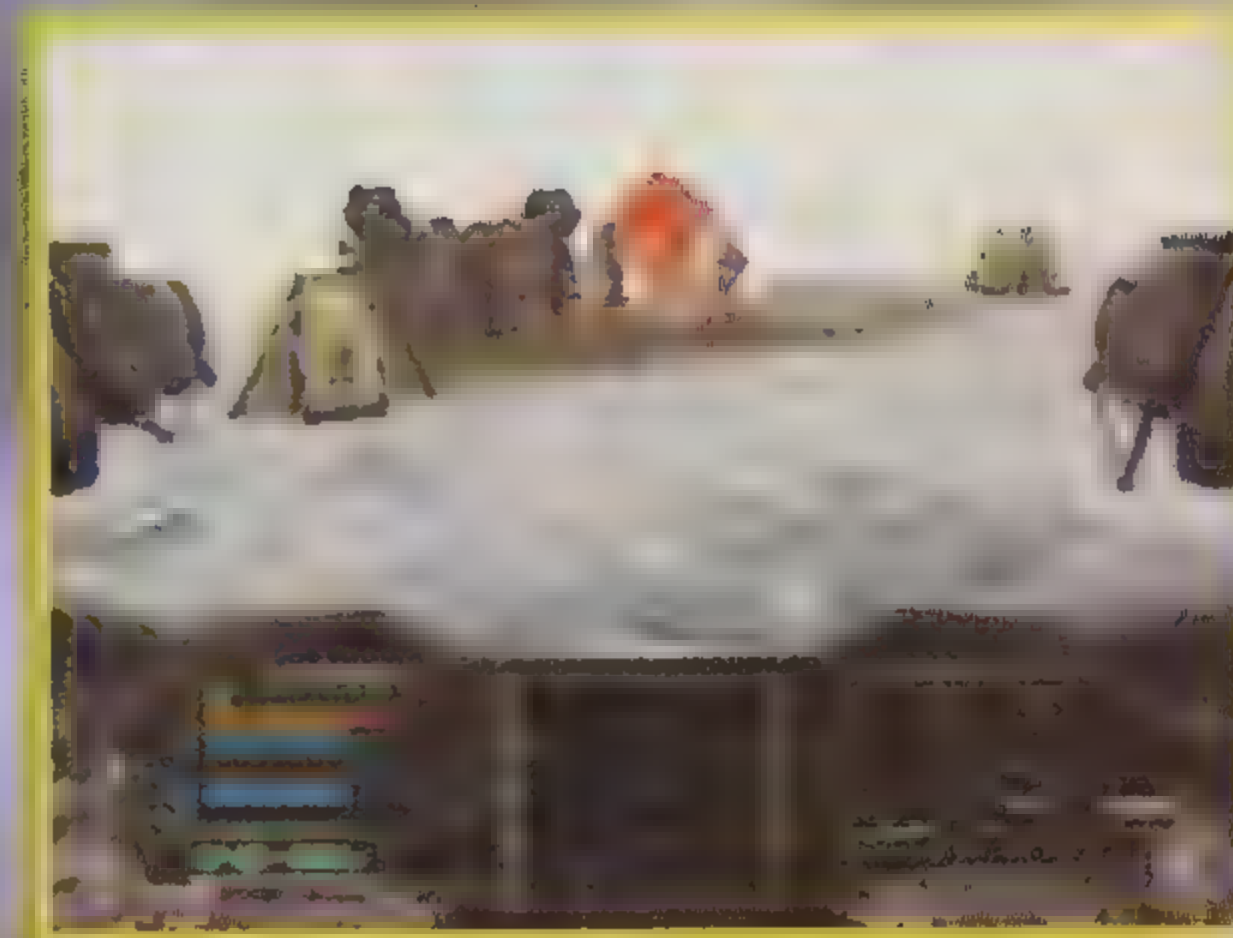
Le esplosioni sono tutte piuttosto belle e colorate anche se durante il gioco non ci si fa molto caso.

Nella terza missione dovrete disabilitare il generatore di scudi del pianeta prima di poter procedere all'attacco contro le postazioni di terra.

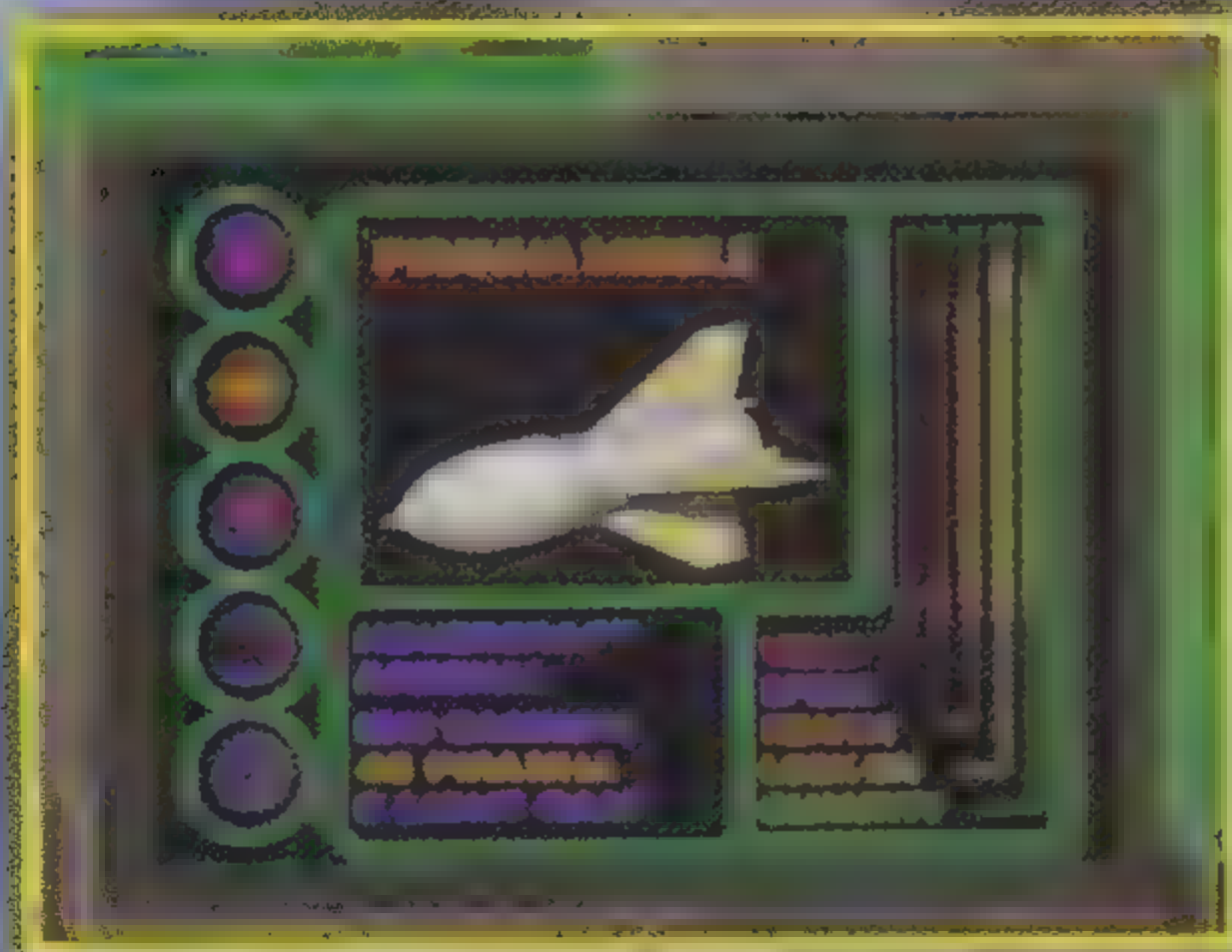
Questa barriera energetica preclude l'accesso alla valle dove è installata la base del nemico. Per superarla dovrete distruggere prima gli avamposti del pianeta.

L'armamentario, che in *Shockwave* era limitato a due sole scelte (laser e missili), è stato ampliato, con l'inclusione di nuovi missili, molto più potenti degli originali, di nuovi cannoncini (che variano a seconda che si piloti il caccia o l'hovercraft) e di un ordigno che permette di intercettare i missili nemici. La componente "cinematografica", infine, è stata curata ancora più che nel primo episodio: vi è una tale abbondanza di sequenze filmate che il gioco risiede su 2 CD.

• *Pentothal*

I filmati forniscono informazioni utili per avanzare nel gioco.

Passate sopra i generatori nel corretto ordine per disattivare lo scudo.

Le basi nemiche sono in genere molto ben difese da torrette a terra.

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

Utilizzando la torretta non potrete muovervi ma solamente sparare.

SHOCKWAVE 2

Shockwave è stato indicato come esempio della dilagante convergenza tra Hollywood e Silicon Valley, e *Shockwave 2* segue le orme del suo predecessore, confezionando il proprio contenuto videoludico all'interno di una spettacolare cornice cinematografica. Com'era successo nel caso del primo episodio, però, il ruolo del Full Motion Video non prevarica quello del gioco in sé, e le due componenti sono ben amalgamate. Seguire gli intermezzi filmati che vengono riprodotti fra una missione e l'altra è piacevole: la recitazione e la realizzazione tecnica sono ottime e ci si scopre a seguire le vicende della Cortez come se si guardasse un buon film di fantascienza. Dal punto di vista tecnico si fa apprezzare il miglioramento del motore grafico, che, ora, offre, a parità di velocità e frame rate, una maggiore attenzione al dettaglio: quando si fa saltare in aria una postazione o un mezzo alieno, per esempio, si possono osservare, oltre alle fiamme dell'esplosione, i frammenti della struttura che va in pezzi. È benvenuta anche l'introduzione di un nuovo mezzo e di nuove armi.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÀ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 8

Il controllo dell'hovercraft è ovviamente differente da quello del caccia, ma entrambi sono improntati alla massima immediatezza.

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 8

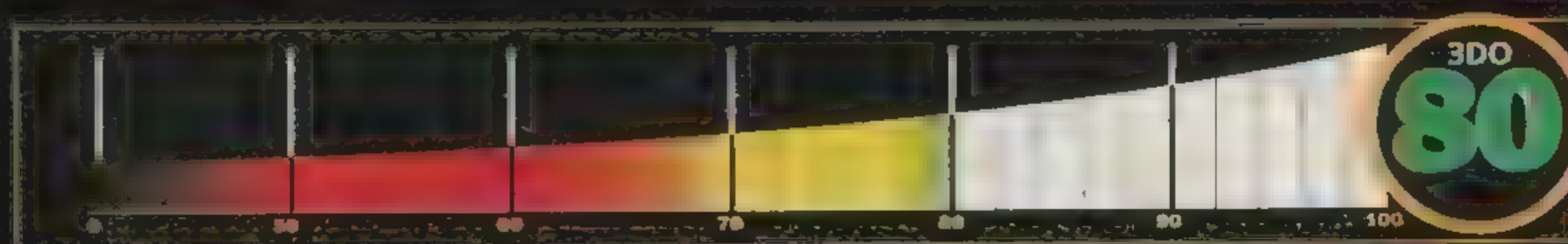
Il paesaggio tridimensionale non è dettagliatissimo, ma mantiene sempre un frame rate adeguato alle situazioni.

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 8

Dopo il completamento delle prime due missioni la faccenda si complica e il livello di difficoltà si fa decisamente più impegnativo.

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 7

Gli effetti sonori non sono originalissimi, ma funzionano a dovere. Le musiche sono un po' scontate.

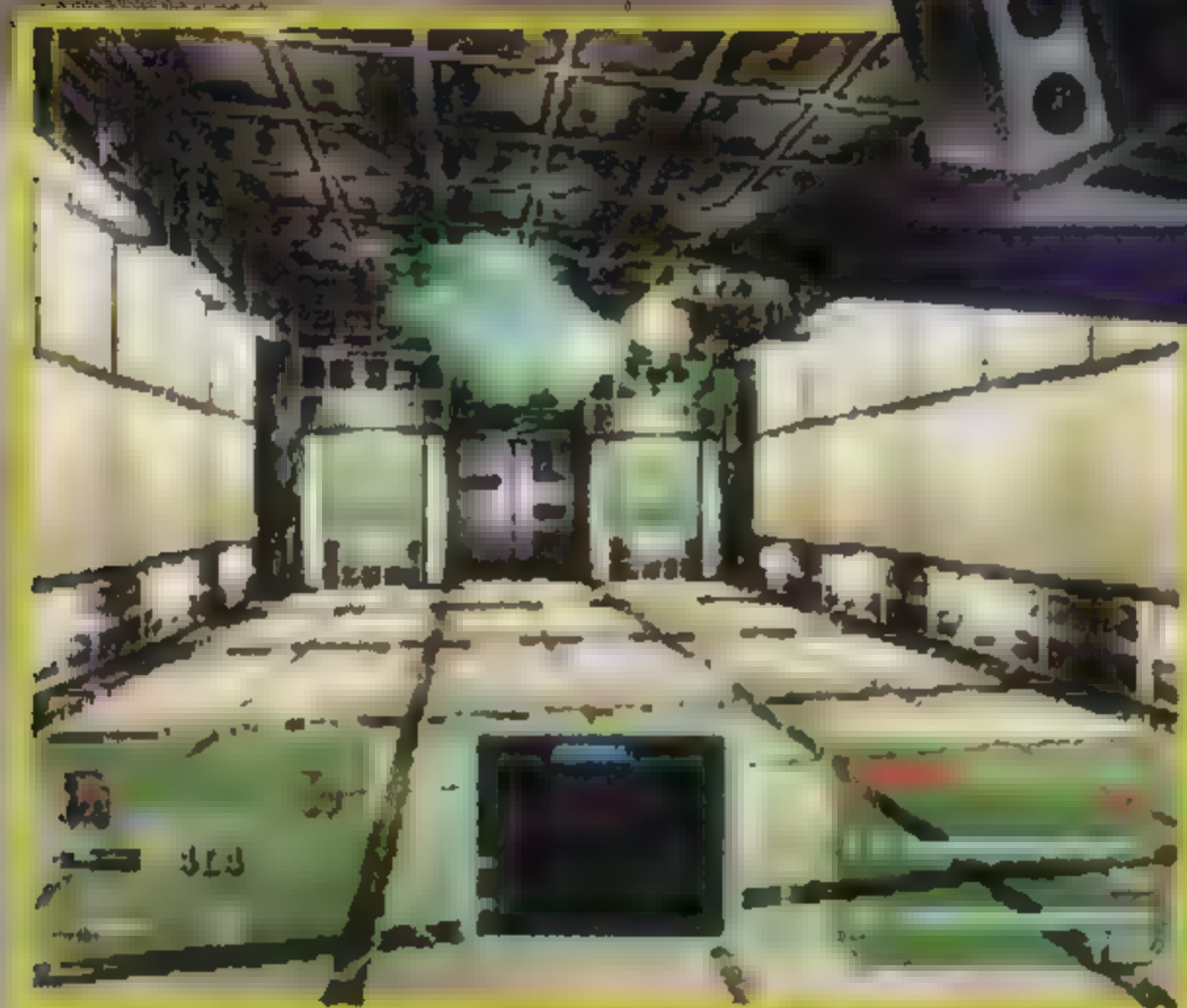
3DO 80

SOTTO CONTROLLO

Casa: GENKI
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

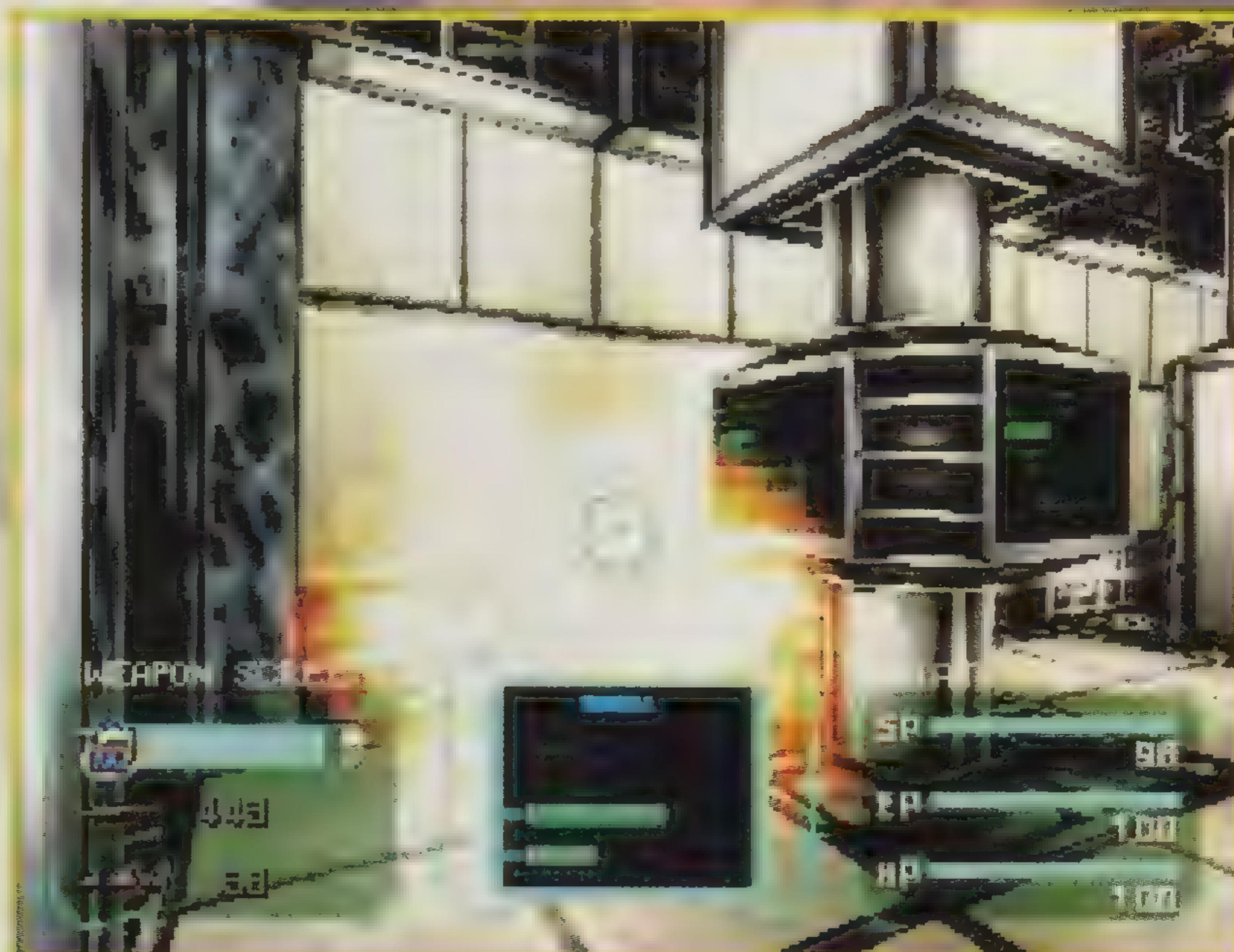
KILEAK, THE BLOOD 2
Reason in Madness

A diversi mesi dall'uscita di *Kileak the Blood*, la Genki prova a bissare il discreto successo che il titolo in questione ottenne; principalmente grazie a una buona miscela fra filmati in computer grafica e azione di gioco, un engine poligonale abbastanza accattivante e la novità presentata da uno dei primi titoli in soggettiva per PSX. Questo secondo episodio tenta quindi di ricalcare le orme del suo predecessore, senza distaccarsi troppo dagli elementi che dominavano il precedente capitolo della saga. Il giocatore si trova ancora una volta alla guida di un mech, nel tentativo di espugnare la solita base ultra-tecnologica a suon di armi di ogni genere e risolvendo vari "enigmi" (molti di più rispetto alla prima volta) per superare livello dopo livello. A porre un margine ai danni provocati dai soliti droidi nemici si potranno recuperare alcune ricariche energetiche e le munizioni per le armi (ben otto, fra missili, laser e mitragliatrice), nonché un potentissimo esoscheletro, col quale dirigersi nelle zone più "calde" del gioco. Il mech si potrà muovere camminando oppure utilizzando dei cingoli che ne aumenteranno notevolmente la velocità, altrimenti non molto elevata. Peccato che durante i combattimenti sia difficoltoso sfruttare lo spostamento rapido, essendo così costretti a faticare per schivare i colpi degli avversari.

Anche sul versante grafico i cambiamenti non sono stati molti, se non per un leggero miglioramento delle texture e dei nemici,

SENTINELLA
Vola seguendo i contorni delle stanze e dei corridoi. Mantiene sempre la stessa linea di attacco e quindi non è un gra[illegible] elimin[illegible] senza [illegible] grosso ca[illegible].

Le torrette sono tra i nemici più difficili da individuare.

BULLDOZER
Questo grosso ammasso di ferraglia ha la cattiva abitudine di venirvi velocemente incontro, sfruttando la forza del suo massiccio corpo per colpirvi. Usate il roller dash (andamento veloce) per indietreggiare e colpitelo con i laser.

Lo stile di gioco non è cambiato molto dal precedente episodio, anche se è migliorata leggermente la qualità grafica e sono stati inseriti più "enigmi".

Le texture molto dettagliate rimangono di buona qualità anche a distanza ravvicinata, rendendo il tutto ancor più realistico.

IL DIO METALLO

Un tetro spaccato della futuristica megalopoli dove si ambienteranno le vostre missioni.

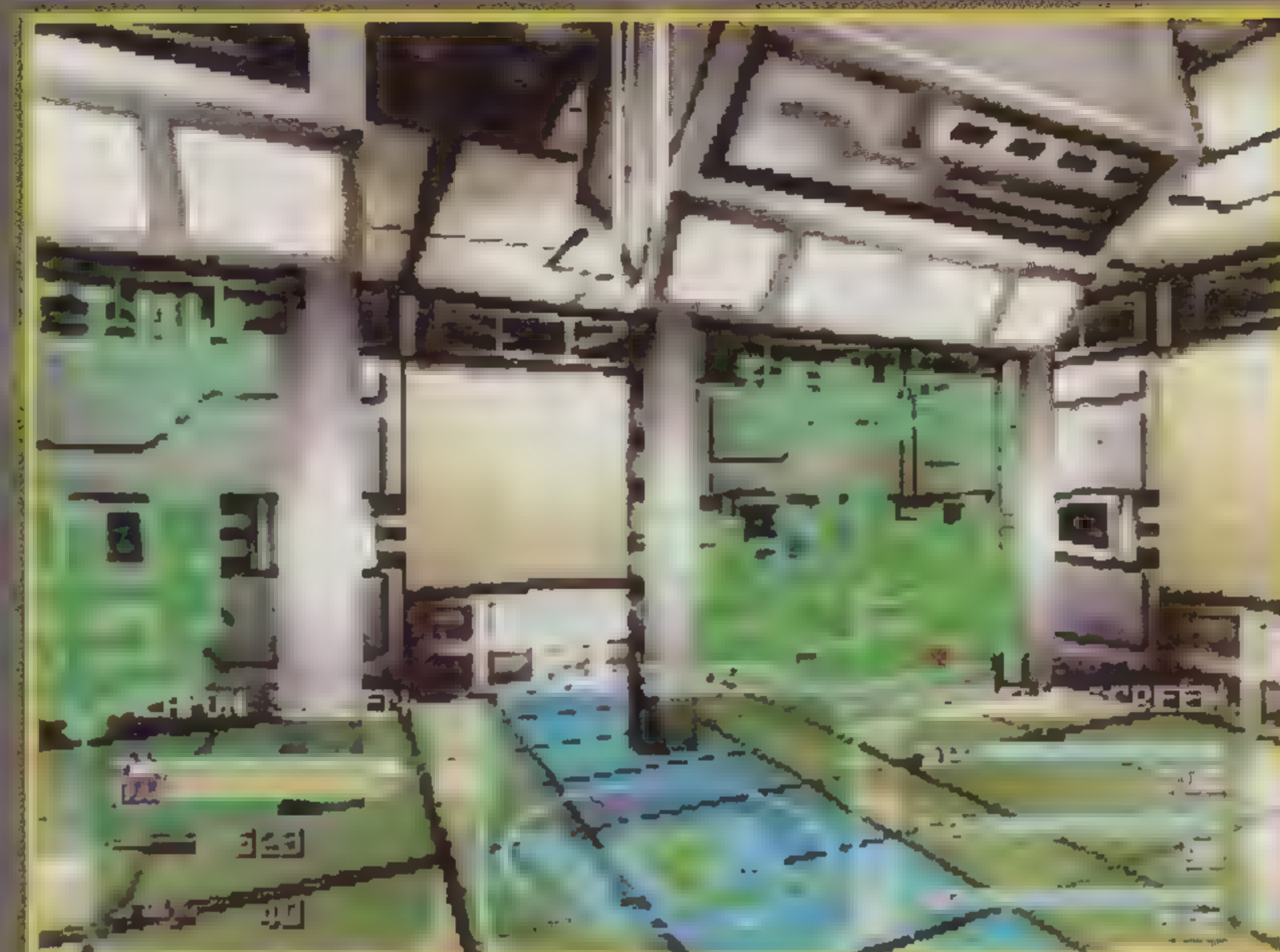
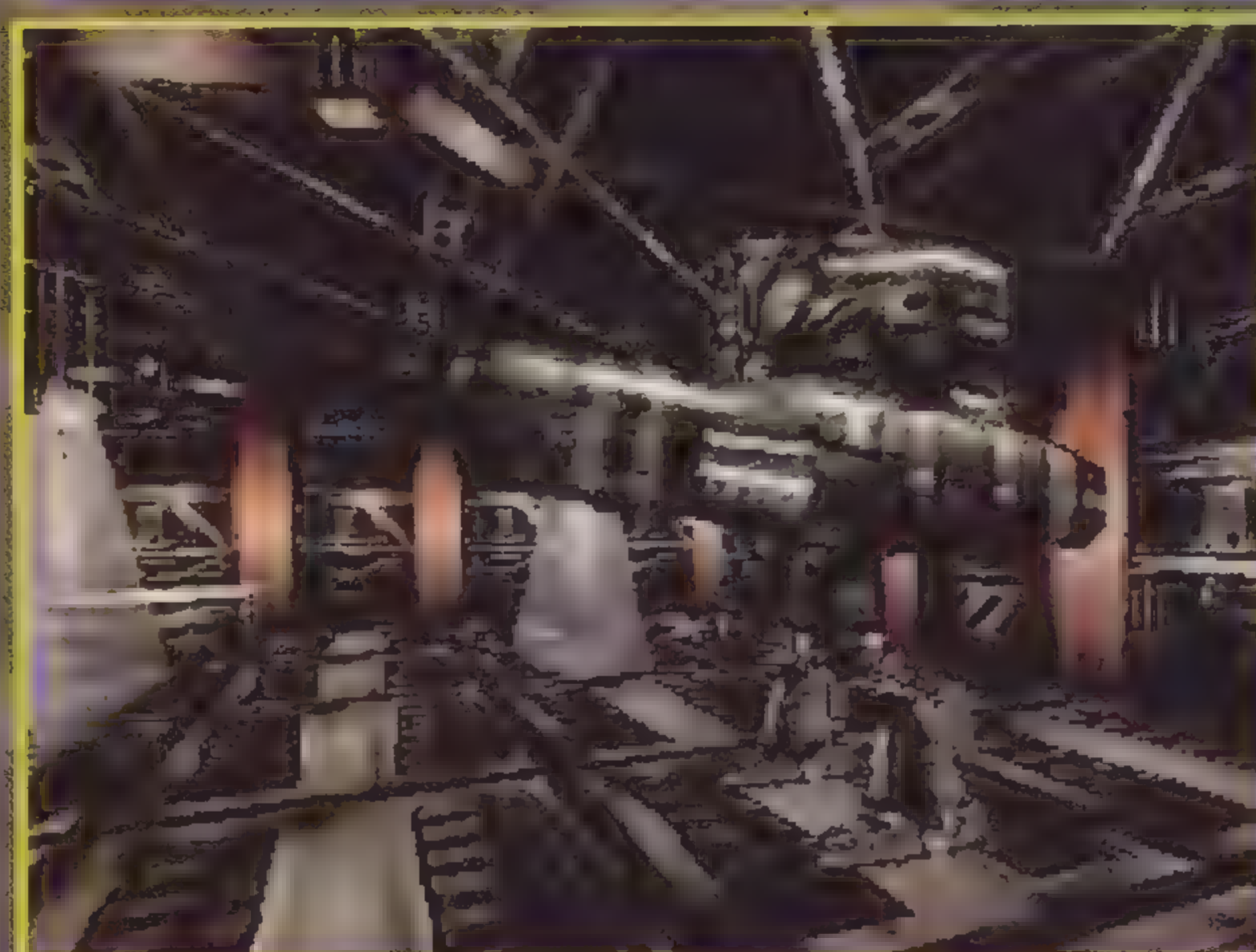
...1 ...2 e 3

il cui numero lascia però abbastanza a desiderare, mentre il rapporto tra filmati e lunghezza del gioco si è sostanzialmente invertito. In questo *Kileak the Blood 2* non si può non notare un sensibile calo di durata per quel che riguarda la parte "attiva", accompagnata da un numero spropositato, e decisamente fastidioso, di animazioni. Il fatto che alcuni ambienti siano poi stati "riciclati" per sfruttarli come sfondo per più di uno stage non fa che accrescere la stessa impressione, e cioè che si sia preferita la strada più comoda per avvicinarsi a un risultato simile al precedente. È questo un vero peccato, soprattutto considerando la legge che ha fin'ora influenzato i cosiddetti "seguiti" sulle console: grandi migliorie in tutti i campi, dalla grafica alla giocabilità. Legge che *Kileak the Blood 2* sembra proprio non voler seguire.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

Richiamando i dati del computer si può visualizzare la mappa totale.

PLAYSTATION

KILEAK THE BLOOD 2

Bisogna purtroppo ammettere che questo nuovo capitolo di *Kileak the Blood*, intitolato "Reason in Madness", ha lasciato l'amaro in bocca a non pochi fra noi, non rispettando nemmeno in parte tutte quelle promesse che il gioco doveva essere in grado di mantenere, allo scopo di colmare le lacune che minavano pesantemente la giocabilità del precedente capitolo. Il discorso rimane quindi invariato, così come non cambiano i problemi che impediscono a *KTB2* di distinguersi dalla marea di produzioni mediocri che ormai affollano questo già sfruttatissimo genere videoludico. Una nota certamente positiva è il realismo che gli sviluppatori hanno cercato di dare agli spostamenti del mech, così suggestivo nelle movenze da dare quasi l'impressione di essere veramente dentro un esoscheletro. Ma gli aspetti piacevoli finiscono veramente qui: l'utilizzo poco vario delle texture, la lentezza dell'azione di gioco, e una quantità di livelli veramente troppo esigua, lo rendono un titolo decisamente poco interessante.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (1–10)

Nonostante i numerosi controlli, il mech si gestisce ugualmente bene. Alcuni nemici sono troppo difficili da abbattere

GRAFICA (1–10)

l'engine grafico non riesce a [illegible] migliore dei mech. Fluido ma lento nelle [illegible]

SFIDA (1–10)

Gli enigmi da risolvere sono troppo semplici e poco vari. Gli scarsi livelli presenti nel gioco non garantiscono una buona longevità

SONORO (1–10)

Musiche irrilevanti ma effetti sonori azzeccatissimi. Grandioso il rumore della camminata e del roller dash

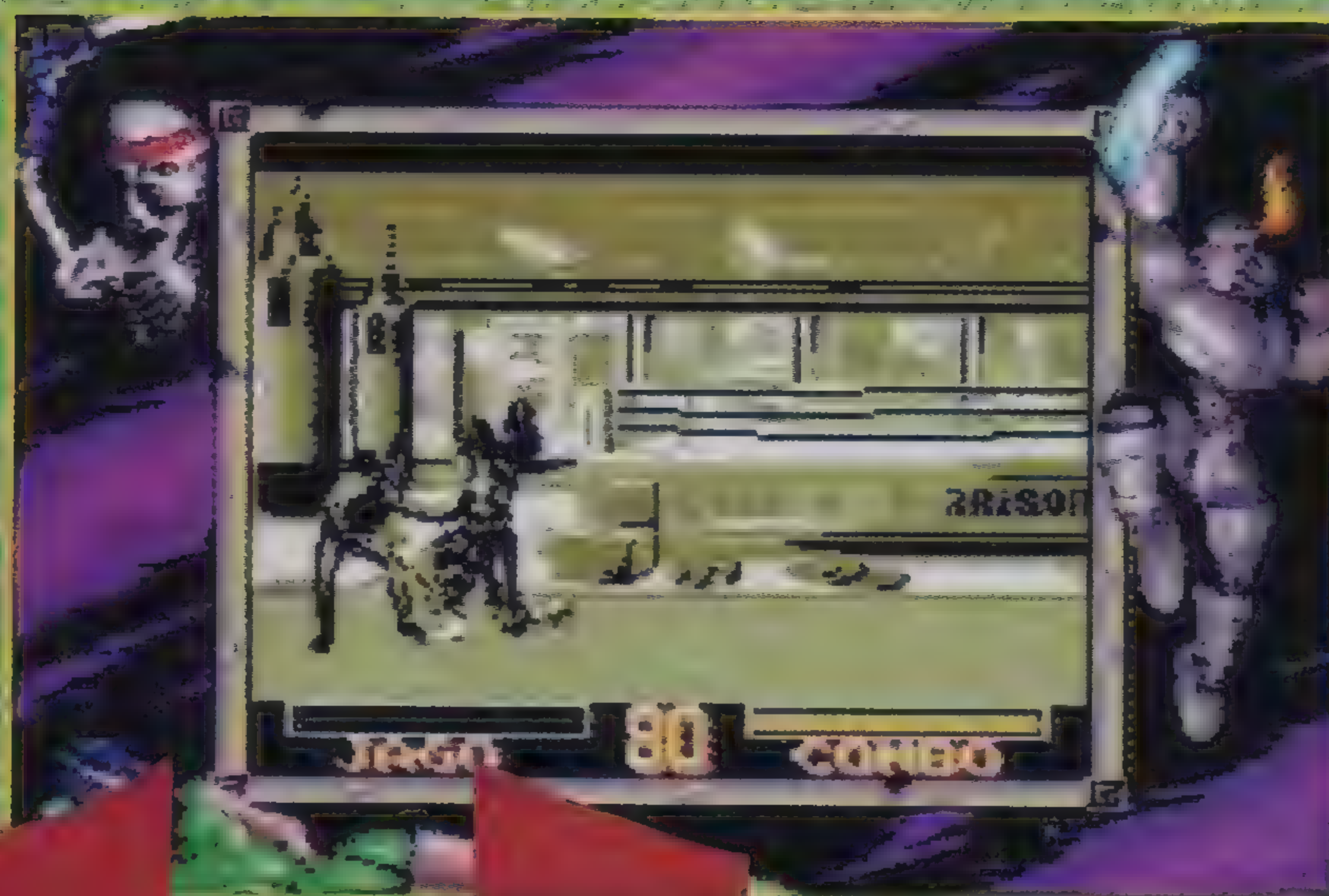
PSX 79

SOTTO CONTROLLO

- Per abbassare lo sguardo
- Per alzare lo sguardo
- Spostamento laterale a sinistra
- Spostamento laterale a destra
- Per selezionare le armi
- Per muovere l'esoscheletro
- Interagisce con l'ambiente/conferma
- Utilizza il roller dash/annulla
- Per sparare

Casa: NINTENDO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 5

Killer Instinct

È ormai innegabile che nell'universo Nintendo i riflettori siano puntati sull'Ultra 64. C'è un incredibile crescendo di tensione che ci accompagnerà senz'altro fino al 21 aprile. La "grande N" di Kyoto, però, ha sempre ribadito il suo pieno supporto ai due standard che ancora la rappresentano sul mercato: SNES e Game Boy (per il Virtual Boy, che ha incontrato molte difficoltà commerciali, il discorso è diverso: si prevede un vero e proprio riposizionamento). In realtà, la produzione di software Nintendo è evidentemente rallentata, ma la casa madre ha ancora in serbo alcuni "pezzi forti" per le sue macchine. Per quanto riguarda il Game Boy, uno di questi è indubbiamente *Killer Instinct*, che porta la sofisticata grafica ACM anche sul display monocromatico del portatile più venduto nel mondo. Dopo *Donkey Kong Land*, questa è la seconda volta che l'esclusivo procedimento di prerenderizzazione brevettato dalla Rare approda sul GameBoy. Come ormai ben sapete, il metodo consiste nella elaborazione di dettagliati modelli tridimensionali (su workstation Silicon Graphics), che vengono successivamente convertiti in bitmap per la realizzazione dei frame di animazione degli sprite. In questo modo il peso che grava sulla CPU rimane invariato rispetto al bitmap tradizionale, ma i giochi hanno un look veramente unico.

Sul Game Boy i benefici dell'ACM si perdono un po', ma ciò non toglie che questa conversione di *KI* sia un vero capolavoro di programmazione. La Rare è riuscita a includere nove dei personaggi del coin-op (rispetto alla versione per SNES manca Cinder, che già sul 16 bit aveva trovato posto solo all'ultimo momento) e tutti gli elementi della giocabilità, in particolare l'ampio ventaglio di mosse, sono stati riprodotti fedelmente.

Naturalmente, se già sul Super Nintendo si erano registrate inevitabili decurtazioni delle caratteristiche originali del coin-op, sul Game Boy bisogna rassegnarsi a un'inevitabile "normalizzazione" dell'impianto grafico: e così, gli spettacolari fondali tridimensionali sono ridotti a un normale sfondo bitmap in scrolling; parallelamente, si è persa ogni traccia della prospettiva dinamica che zoomava sui lottatori a seconda delle situazioni di combattimento: ora i due sprite si fronteggiano su un piano bidimensionale fisso; anche i frame delle animazioni dei personaggi, infine, sono diminuiti, ma tutto ciò è ampiamente giustificato dai limiti oggettivi dell'hardware. Anzi, volendo essere sinceri, relativamente alle potenzialità dell'8 bit del Game Boy, ciò che la Rare è riuscita a realizzare è già qualcosa di fantastico.

• *Pentothal*

Sullo schermo del Game Boy l'ACM non rende al massimo...

...ma è innegabile che la realizzazione sia davvero spettacolare!

VI aspettavate i personaggi renderizzati nelle scene introduttive, sì?

POWER GAME

Si ringrazia Queen Computer (TO)

KILLER INSTINCT

Premessa: *KI* è una conversione formidabile che non ci saremmo mai aspettati di vedere sul GB. L'unico appunto che si può fare riguarda in generale l'uso dell'ACM su un display monocromatico di questo tipo. Già al momento di recensire *Donkey Kong Land* abbiamo espresso qualche riserva al proposito: se sullo SNES, infatti, il look renderizzato degli sprite ha fatto gridare al miracolo i giocatori di tutto il mondo, sul GB l'ACM è causa di una certa confusione visiva. I personaggi e i fondali hanno un design un incerto, poiché quelle che in origine, sulle workstation SGI, erano vellutate sfumature di colore e illuminazione, sull'LCD in bianco e nero diventano un insieme di pixel lievemente impreciso. Detto ciò, bisogna riconoscere che ormai l'immagine di *KI* è legata allo stile ACM: una conversione basata sul bitmap tradizionale non avrebbe avuto senso. Massimo rispetto, quindi, a quei genialoidi della Rare, che dimostrano di aver meritato il ricco contratto con cui hanno ceduto il controllo della società alla Nintendo.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

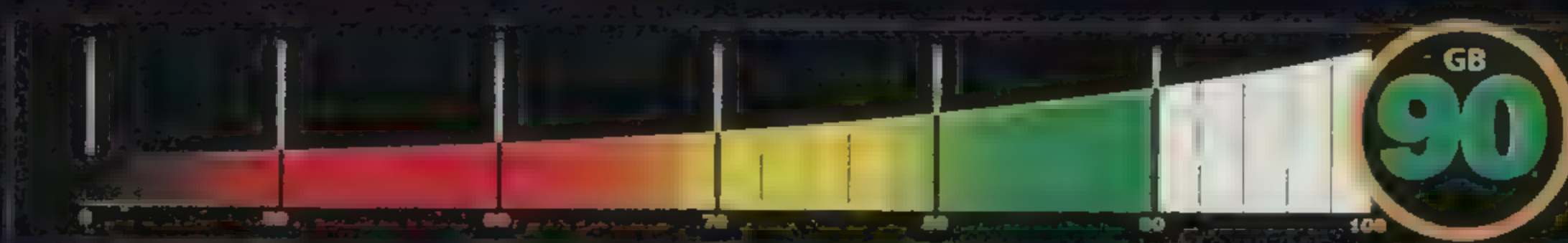
GAME BOY

GIOCABILITÀ (8/10)
Si ritrovano pressoché intatti i medesimi meccanismi di gioco del coin-op: combo a profusione, quindi, e ritmo serratissimo.

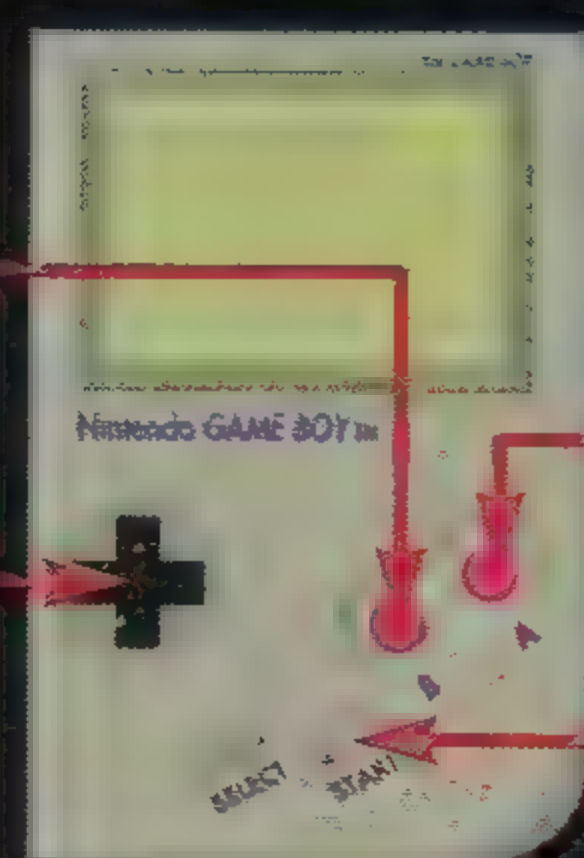
GRAFICA (9/10)
Appurato il fatto che l'uso dell'ACM era praticamente obbligato, "nove" è il giusto riconoscimento per i clamorosi risultati ottenuti.

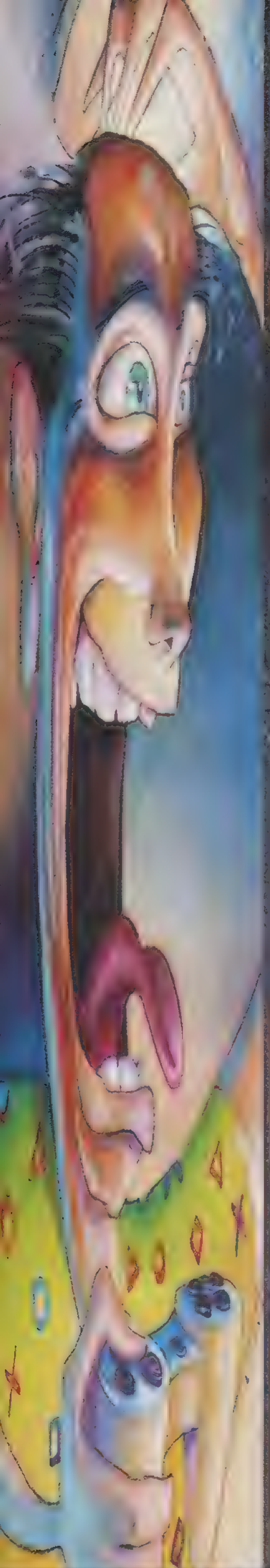
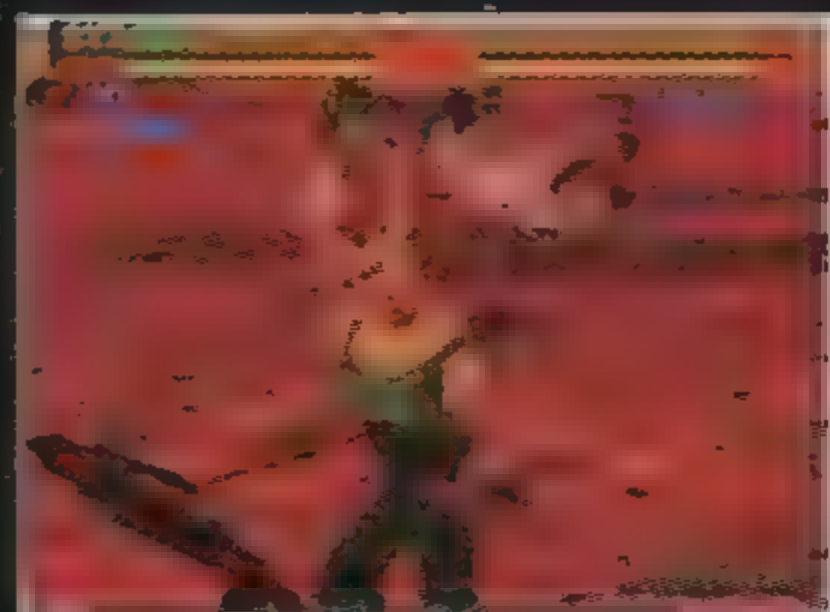
SFIDA (8/10)
I cinque livelli di difficoltà garantiscono un livello di sfida elevato anche sul lungo periodo. Si può anche giocare in due in link o col Super GB.

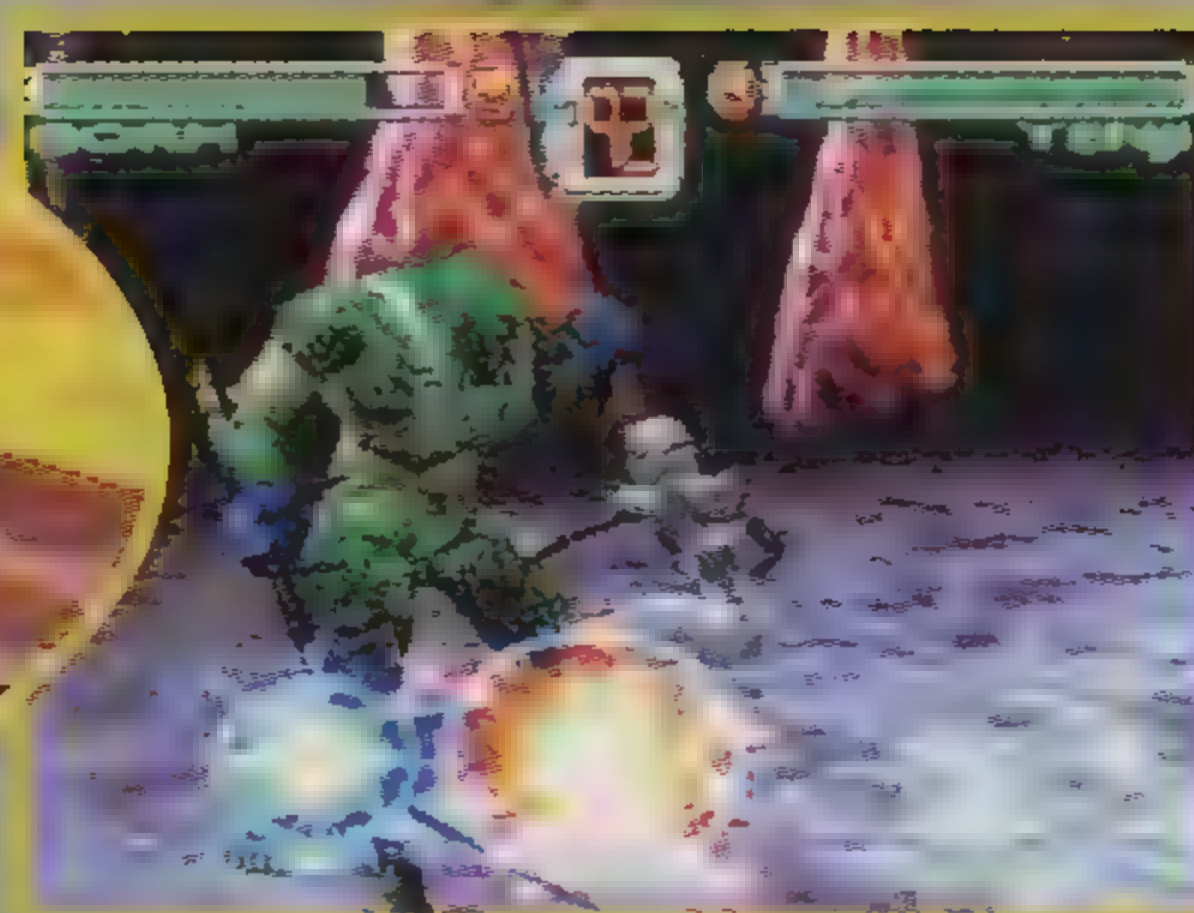
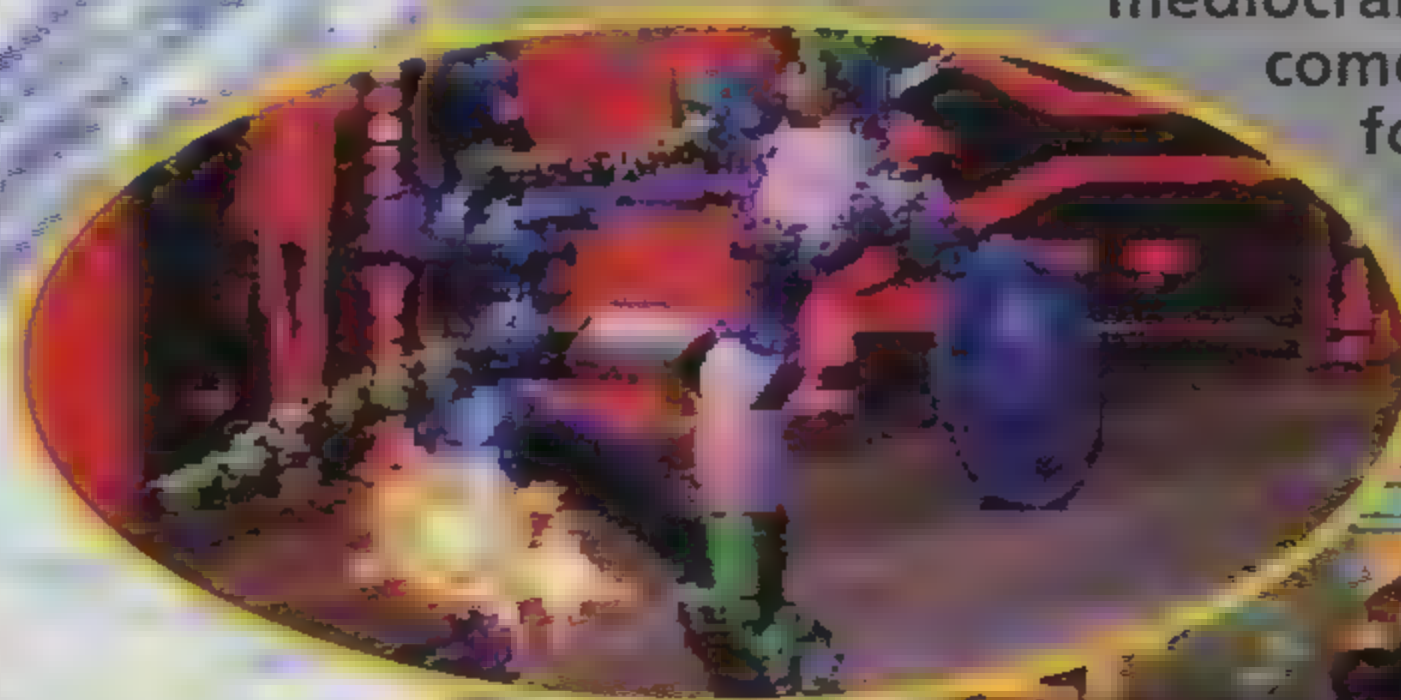
SONORO (8/10)
Siamo lontani anni luce dal sonoro del coin-op: ma chi potrebbe pretendere qualcosa di diverso da quel piccolo altoparlante?

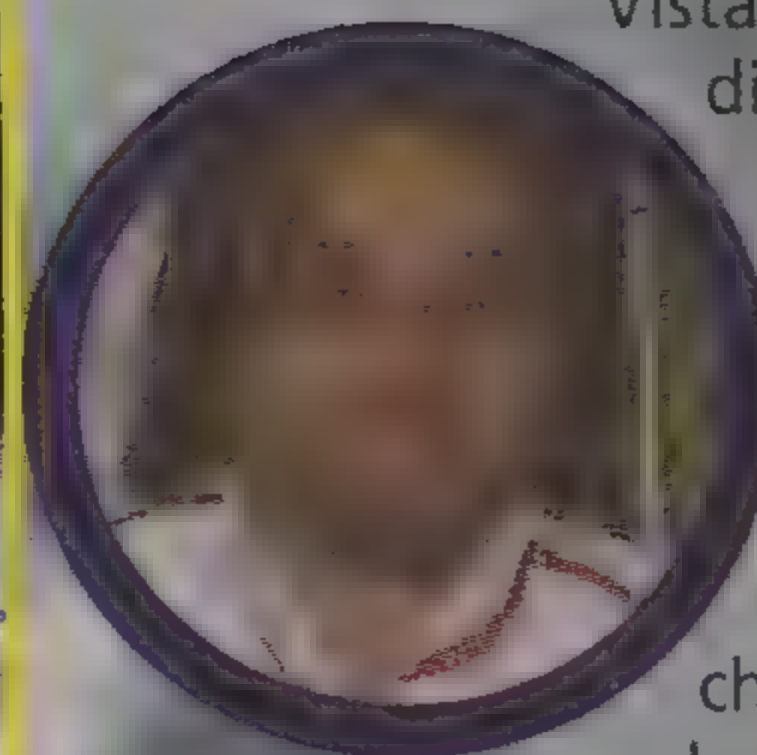
GB **90**

SOTTO CONTROLLO

Per tirare un pugno debole (premendo brevemente) o un pugno forte (tenendo premuto)

Per controllare i personaggi

Per tirare un calcio debole (premendo brevemente) o un calcio forte (tenendo premuto).

Per inserirsi in modalità a due giocatori (solo col Super GameBoy)

Casa: VIC TOKAI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÍ
Livelli di difficoltà: 1

S.I.D. é sicuramente uno dei combattenti meglio realizzati del gioco. Peccato che tutti gli altri non siano stati curati altrettanto bene come questo robottone.

I personaggi sono realizzati mediocramente, così come lo sono i fondali di gioco.

I lottatori sono spigolosi all'inverosimile, così come lo sono le movenze.

CRITICOM

Vista la nuova ondata di picchiaduro poligonali in arrivo per Playstation, alcuni dei quali davvero notevoli, c'era senz'altro da aspettarsi che qualche software house non troppo imponente approfittasse della situazione, cavalcando il "carro del vincitore" con un qualche prodotto raffazzonato alla bell'e meglio e, ovviamente, non all'altezza delle circostanze. La Vic Tokai incarna perfettamente la situazione sopra descritta avendo sfornato da poco questo *Criticom*, un titolo che riprende tutti i canoni del picchiaduro alla *Toh Shin Den*, sebbene in modo pessimo: otto soli personaggi, un sistema di combattimento da pura sonnolenza (si tratta di sconfiggere tutti gli avversari per tre volte, guadagnandosi una sorta di armatura alla fine di ogni "girone"), una parte grafica povera di particolari e un sonoro che bene o male si adatta alla situazione... Ma il peggio arriva quando andiamo a toccare il tasto della giocabilità, che soffoca ogni benché minima attrattiva del gioco a causa delle varie tecniche di lotta dei personaggi, ripetitive oltre ogni limite e a volte semplicemente ridicole. A poco servono un abbozzo di trama, l'introduzione con tonnellate di filmati in computer grafica (oltretutto di modesta fattura) e l'ambientazione degli scontri in un futuro non troppo lontano: tutto ciò mette, piuttosto, in risalto l'inconsistenza del gioco vero e proprio, declassando perciò *Criticom* al rango di prodotto di seconda scelta.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

Il gioco soffre la mancanza di un discreto numero di mosse speciali.

PLAYSTATION

CRITICOM

È chiaro che, quando un genere videoludico inizia a riscuotere i primi tangibili consensi da parte dei videogiocatori, molte software house, sopratutto le più piccole e meno famose, ci si buttano a capofitto sfornando prodotti di misera qualità nella speranza di ricavarne lo stesso discreti introiti. *Criticom*, palese tentativo di imitazione di *Toh Shin Den* e compagnia, ne è un perfetto esempio, presentando, una per una, tutte quelle spiacevoli caratteristiche che distinguono una mera operazione commerciale. A parte una discreta definizione dei poligoni su schermo e qualche brano musicale degno di nota, il gioco è pesantemente afflitto da tutta una serie di difetti imperdonabili, primo fra tutti il suo bassissimo livello di giocabilità, dovuto sia un'azione di gioco lenta e a una risposta ai comandi legnosa, sia a una quasi totale mancanza di mosse speciali e combo. La semplicità dei fondali, la spigolosità con cui sono stati realizzati i personaggi e le loro movenze, insieme a effetti sonori insignificanti e filmati scadenti, privano il gioco di qualsiasi tipo di interesse o attrazione, e abbassano definitivamente il già basso livello qualitativo del prodotto.

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 5/10
Il gioco manca quasi totalmente di combo e mosse speciali. Movimenti legnosi e azione di gioco lenta

GRAFICA 6/10
Lottatori spigolosi, fondali scarni, filmati in computer grafica scadenti. Serve altro?

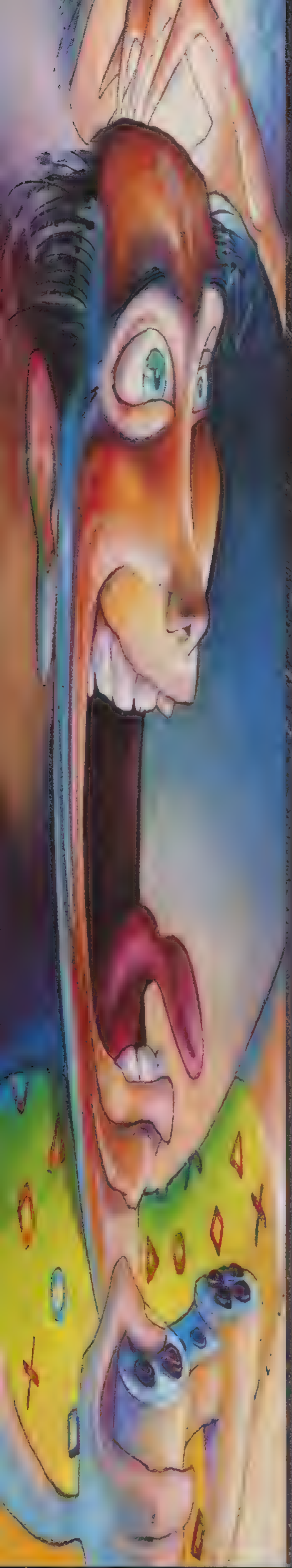
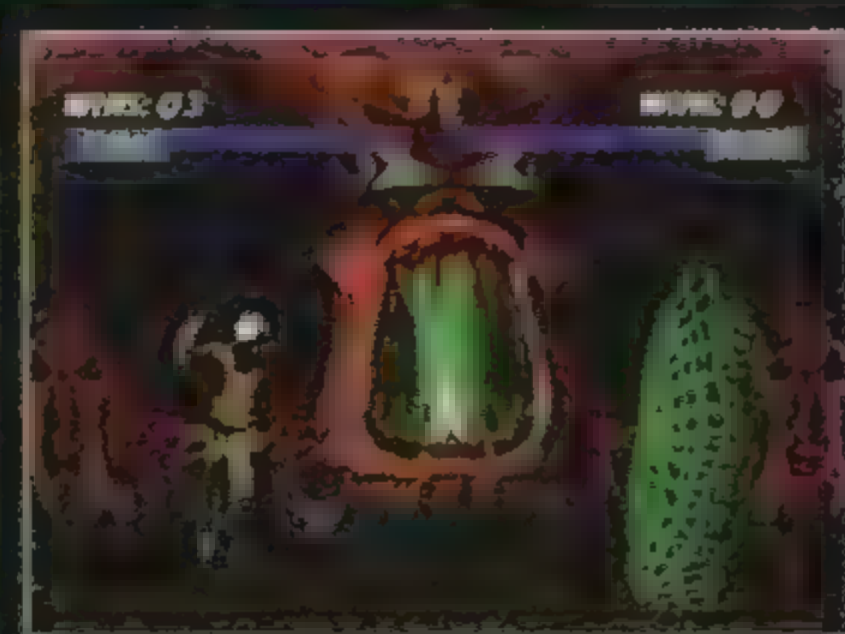
SFIDA 6/10
Otto personaggi non sono poi molti se confrontati con la media delle ultime produzioni. Annoiarsi è fin troppo semplice

SONORO 7/10
Sicuramente la parte più interessante e meglio riuscita del gioco. Ottime le musiche, un po' meno gli effetti

PSX **63**

SOTTO CONTROLLO

- Per ruotare sulla destra
- Per ruotare sulla sinistra
- Per muovere il lottatore all'interno del ring
- Pausa
- Pugno leggero
- Pugno pesante
- Calcio leggero
- Calcio pesante
- Combo e mosse speciali

N.B.: il joypad è parzialmente riconfigurabile

Casa: TECNOSOFT
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 4

REVERTHION

PLAYSTATION

Gonfiarsi di botte all'interno di un'arena completamente poligonale è sicuramente un'idea suggestiva. La Namco, infatti, l'ha sfruttata per *Cyber Sleed*, titolo al quale la Tecnosoft, software house autrice della saga *Thunderforce* per Megadrive, ha attinto a piene mani per realizzare il suo ultimo gioco, *Reverthion*. Il gioco offre la possibilità di scegliere fra otto diversi mezzi, e di selezionare la modalità di gioco preferita fra le tre a disposizione. La prima, denominata "Try Mode" permette di prendere confidenza con i mezzi e di valutare le capacità degli avversari; la seconda, "Story Mode", ci cala nei panni di uno dei personaggi, facendoci partecipi dei motivi che lo spingono a scontrarsi con gli altri combattenti e mostrando, in puro stile "Street Fighter", una scenetta finale se si riusce ad abbattere anche l'ultimo avversario, non selezionabile (una sorta di gigantesca mosca); la terza, "VS Mode", consente, previa riduzione dell'area di gioco visibile, di gareggiare con un amico senza costosi cavi Link, ma con un'ovvia perdita di fluidità del livello grafico. Le innovazioni sono veramente marginali, ma si riesce ugualmente ad apprezzare lo sforzo dei programmatori che, nel tentativo di delineare in maniera originale il gioco, hanno creato mezzi e personaggi (come la suora che prega prima di iniziare l'incontro o la giovane strega con i capelli viola) che suscitano simpatia.

• *Gearloose*

Si ringrazia Game Point - Roma

Ogni "mezzo" ha a disposizione degli attacchi speciali per colpire i nemici.

REVERTHION

La buona idea di base di questo prodotto è accompagnata da una realizzazione dignitosa e questo, in un periodo di titoli costruiti in maniera eccellente, potrebbe giocare a sfavore di *Reverthion*. Innanzitutto si notano delle imperfezioni nella grafica (poligoni che spariscono; movimenti della camera che segue l'azione alquanto strani), che comunque può vantare delle texture molto elaborate e gradevoli e una velocità sicuramente apprezzabile. La parte sonora, invece, accompagna bene l'azione, riuscendo anche a diventare d'effetto in alcuni casi (ad esempio, nel quadro misticheggiante di Mysara). Nota negativa è il sistema di controllo, che costringe a un lungo periodo di esercizio per essere padroneggiato in maniera decente, e lo scarso numero di personaggi a disposizione, che può rivelarsi noioso per quanti non abbiano voglia di scovare le mosse nascoste. Un gioco che potrà sicuramente interessare i fan del citato *Cyber Sleed*, insomma, ma che si potrebbe rivelare una delusione per chi preferisce solo titoli della fattura di *Tekken* o *Ridge Racer Revolution*. Siete avvisati.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nonostante il sistema di controllo non sia molto comodo, una volta presa la mano riuscirete a spostare il vostro mezzo in maniera precisa

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Discreti le texture e il movimento dei poligoni, anche se ogni tanto si nota qualche imperfezione

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I quattro livelli di difficoltà garantiscono un divertimento non a breve termine, supportato dal divertente modo a due giocatori

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Buoni gli effetti sonori e molto gradevoli le musiche, sicuramente l'aspetto più apprezzabile del gioco

PSX 78

SOTTO CONTROLLO

Per rollare a sinistra
Per rollare a sinistra
Per rollare a destra
Per rollare a destra
Muove il mezzo
SONY
Per saltare
Turbo
Per sparare
Pausa
N.B.: I comandi sono riconfigurabili
Seleziona a caso il mezzo
Per sparare

NEW GAME

ACCESSORI E CASSETTE DI TUTTI I TIPI PER GAME BOY E GAME GEAR

Titolo	Prezzo
06 JAP	L. 69.000
AEREO THE ACROBAT	L. 109.000
AEREO THE ACROBAT 2	L. 99.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 79.000
ANDRE' AGASSI TENNIS JAP	L. 79.000
BATMAN FOREVER	L. 119.000
BATMAN FOREVER USA	L. 129.000
BATTLE CLASH	L. 89.000
BATTLE GRAND PRIX USA	L. 89.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	L. 89.000
BIOMETAL	L. 79.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 79.000
BRAWL BROTHERS	L. 89.000
BRUTAL PAWS OF FURY	L. 139.000
BUBSY	L. 69.000
CACOMA KNIGHT JAP	L. 49.000
CHAMPIONSHIP SOCCER	L. 89.000
CHOPLIFTER 3	L. 119.000
CONGO	L. 119.000
CONGO'S CAPER	L. 69.000
DEAD DANCE JAP	L. 59.000
DENIS LA MALICE	L. 129.000
DESERT STRIKE USA	L. 129.000
DIDDY'S KONG QUEST (DKC 2)	L. 169.000
DIRT RACER	L. 109.000
DONKEY KONG COUNTRY	L. 169.000
DOOM	L. 169.000
DRACULA EUROPEO	L. 69.000
EARTH DEFENSE FORCE	L. 69.000
EQUINOX	L. 89.000
EXHAUST HEAT	L. 79.000
FATAL FURY 2 USA	L. 119.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 99.000
FIFA '96	L. 135.000
FINAL FANTASY 3 (USA)	L. 159.000
FLASHBACK	L. 89.000
FLINTSTONES	L. 139.000
FULL THROTTLE AMERICAN RACING	L. 139.000
GLI SBULLONATI USA	L. 119.000
GODS	L. 69.000
GOOF TROOP	L. 99.000
HARLEYS	L. 79.000
HEBEREKES POPOON	L. 59.000
INDIANA JONES'	L. 139.000
INSPECTOR GADGET USA	L. 129.000
I PUFFI	L. 119.000
JACK NICKLAUS GOLF	L. 79.000
J. MADDEN FOOTBALL '96	**NOVITÀ**
JUNGLE STRIKE	L. 129.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
JURASSIC PARK 2	L. 79.000
JUSTICE LEAGUE	L. 119.000
JUNGLE BOOK	L. 89.000
YOSHI SAFARI (X IL BAZZOKA)	L. 69.000
KILLER INSTINCT + CD	L. 139.000
KENDO RAGE USA	L. 129.000
KIRBY'S DREAM COURSE	L. 119.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE EUROPEO	L. 69.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE USA	L. 69.000
LAST ACTION HERO	L. 89.000
LEMMINGS 2 TRIBES	L. 129.000
LETHAL ENFORCERS + PISTOLA	L. 179.000
MADDEN 95	L. 149.000
MAGICAL QUEST CON MICKEY MOUSE	L. 119.000
MECHWARRIOR	L. 69.000
MEGA MAN X	L. 119.000
MICKY E MINNIE	**NOVITÀ**
MICROMACHINE 2 ED. '96	L. 139.000
MIGHTY MAX	L. 69.000
MONKEY JAP	L. 49.000
MORTAL KOMBAT 3	**NOVITÀ**
MR. NUTZ	L. 99.000
MUSYA USA	L. 49.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L. 99.000
NBA LIVE '96	**NOVITÀ**
NFL FOOTBALL	L. 149.000
NHL HOCKEY '95	L. 119.000
NIGEL MANSELL INDY CAR	L. 129.000
OGRE BATTLE	L. 129.000
PAC-ATTACK	L. 89.000
PARODIUS	L. 49.000
PGA GOLF TOUR 96	L. 129.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 59.000
PIRATES OF DARK WATER	L. 99.000
PLOK USA	L. 99.000
POWER RANGERS USA	L. 89.000
PRIMAL RAGE	L. 135.000
REN & STIMPY	L. 49.000
REN & STIMPJ SHOW VEEDIOTS! USA	L. 89.000
RETURN OF THE JEDI	L. 149.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000
ROBOCOP 3	L. 69.000
RUN SABER	L. 59.000
SAILOR MOON	L. 129.000
SUPER ALESTE	L. 89.000
SUPER AQUATIC GAMES USA	L. 99.000
SUPER BATTLETANK 2	L. 49.000
SUPER BATTLETANK	L. 99.000
SUPER B.C. K.D	L. 89.000
SUPER BOMBERMAN 2 USA	L. 119.000
SHAQ-FU	L. 119.000
SUPER ICE HOCKEY	L. 139.000
SIDE POCKET USA	L. 149.000
SUPER JAMES POND	L. 99.000
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SUPER METROID EUROPEO	L. 129.000
SUPER STREET FIGHTER 2	L. 119.000
SPACE ACE	L. 89.000
SPARKSTER	L. 79.000
SPECTRE	L. 89.000
SUPER PINBALL	L. 99.000
SPIDERMAN TV	L. 129.000
SUPER PUNCH OUT	L. 139.000
SUPER PUTTY	L. 109.000
STRIKER	L. 89.000
SUPER STRIKE GUNNER	L. 79.000
STARWING	L. 69.000
STREET FIGHTER 2 TURBO EUROPEO	L. 119.000
STREET RACER	L. 129.000
STREET FIGHTER 2 TURBO JAP	L. 129.000
STUNT RACE FX EUROPEO	L. 119.000
STUNT RACE FX USA	L. 119.000
SUPER TURRICAN 2	L. 139.000
SUPER ADVENTURE ISLAND JAP	L. 79.000
SUPER MARIO WORLD 2	**NOVITÀ**
SUPER STAR SOCCER 2	**NOVITÀ**
SUPER WIDGET	L. 119.000
SYNDICATE	L. 129.000
SYVALION	L. 69.000
T2 THE ARCADE GAME	L. 69.000
TAZMANIA	L. 89.000
TETRIS + DR. MARIO	L. 109.000
TETRIS 2 USA	L. 139.000
TETRIS FLASH JAP	L. 129.000
THE BLUES BROTHERS	L. 79.000
THE LAWNMOWER MAN	L. 69.000
TINY TOON ADVENTURE	L. 79.000
THE LION KING	L. 149.000
TOPOLINO MANIA	L. 79.000
TOTAL CARNAGE	L. 69.000
THEME PARK	L. 129.000
THE ROCKETTEER JAP	L. 69.000
TRODDLERS USA	L. 119.000
TURE LIES	L. 129.000
THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE	L. 89.000
UNIRALLY	L. 129.000
USA ICE HOCKEY JAP	L. 79.000
UTOPIA	L. 89.000
VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
VORTEX	L. 109.000
ZELDA (ISTRUZ. ITALIANO)	L. 99.000
ZERO KAMIKAZE	L. 89.000
ZOOP	L. 119.000
WARIO'S WOODS	L. 119.000
WHIRLO	L. 59.000
WING COMMANDER SECRET MISSIONS	L. 89.000
WINGS 2	L. 49.000
WILD GUNS USA	L. 119.000
WINTER OLYMPICS	L. 99.000
WOLVERINE	L. 119.000
WORLD HEROES	L. 109.000
WORLD CUP USA '94	L. 99.000
WWF RAW	L. 139.000
XEJW JAP	L. 65.000

Titolo	Prezzo
3D LEMMINGS	L. 129.000
CYBER SPEED	L. 129.000
DESTRUCTION DERBY	L. 139.000
DOOM	L. 129.000
EXTREME GAMES	L. 129.000
GOAL STORM	L. 129.000
INTERNATIONAL CHAM. SOCCER	L. 119.000
KILEAK THE BLOOD	L. 109.000
LOADED	L. 129.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 139.000
NBA T.E.	L. 109.000
PANZER GENERAL	L. 109.000
PGA TOUR III '96	L. 119.000
POWER SERVE (TENNIS)	L. 119.000
RIDGE RACER	L. 129.000
ROAD RASH	L. 135.000
TEKKEN	L. 139.000
THEME PARK	L. 139.000
TOTAL ECLIPSE TURBO	L. 119.000
WIPE OUT	L. 129.000
WRESTLEMANIA	L. 109.000
STREETFIGHTER	L. 119.000

Titolo	Prezzo
RAYPEN	L. 139.000
SHINOBI X	L. 119.000
VIRTUA FIGHTER	L. 119.000
PANZER DRAGOON	L. 149.000
CLOCKWORK KNIGHT	L. 109.000
MORTAL KOMBAT 2	[illegible]
VIRTUA FIGHTER 2	L. 119.000

ORDINARE PER CORRISPONDENZA È FACILE: TELEFONACI

TELEFONO 030/8970849 r.a.

FAX 030/8970854

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
AEREO BLASTER JAP	L. 69.000
AERO THE ACROBAT II	L. 89.000
ALIEN STORM JAP	L. 69.000
ALIEN STORM EUROPEO	L. 79.000
ALISIA DRAGON USA	L. 79.000
LA SIRENETTA	L. 69.000
ARROW FLASH	L. 49.000
ASTERIX	L. 69.000
ATOMIC RUNNER	L. 49.000
BATMAN E ROBIN	L. 119.000
BATMAN FOREVER	L. 109.000
BATMAN RETURNS EUROPEO	L. 79.000
BATTLE MANIA JAP	L. 69.000
BELLA E LA BESTIA (USA)	L. 99.000
BLADS OF VENGEANCE	L. 109.000
BONANZA BROS	L. 79.000
BRUTAL PAWS OF FURY	L. 109.000
BUBSY	L. 79.000
BURNING FORCE	L. 69.000
CANNON FODDER	L. 89.000
CAPTAIN PLANET	L. 89.000
CAPTAIN AMERICA	L. 79.000
CHAKAN	L. 59.000
COMBAT CARS	L. 59.000
CUCK ROCK	L. 79.000
COMIC ZONE	**NOVITÀ**
CONGO	L. 89.000
CRACK DOWN EUROPEO	L. 79.000
CURSE JAP	L. 79.000
DANGEROUS SEED JAP	L. 79.000
DARWIN 4081 JAP	L. 69.000
DJ BOY EUROPEO	L. 79.000
DE CAP ATTACK	L. 69.000
DJ BOY JAP	L. 79.000
DOUBLE CLUTCH	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 5	L. 89.000
DR. ROBOTNIK'S	L. 99.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000
DRAGON BRUCE LEE STORY	L. [illegible].000
DYNAMITE HEADDY	L. 99.000
EARTH WORM JIM	L. 139.000
ECCO THE DOLPHINE 2	L. 79.000
ELEMENTA MASTER 1 JAP	L. 79.000
EMPIRE OF STEEL	L. 69.000
ESWAT	L. 79.000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 89.000
EX MUTANTS EUROPEO	L. 49.000
EX MUTANTS USA	L. 49.000
FATAL FURY 2 JAP	L. 119.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 109.000
FIFA '96	**NOVITÀ**
GAUNTLET 4	L. 115.000
GENERATIONS LOST	L. 109.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 109.000
GODS	L. 79.000
GREENDOG	L. 89.000
HAUNTING	L. 99.000
HELLFIRE	L. 69.000
HOOK (CAPITAN UNCINO)	L. 79.000
INCREDIBLE HULK	L. 99.000
HYPERDUNK (BASKET)	L. 109.000
JAMES POND 1 USA	L. 79.000
JAMES POND 3	L. 99.000
JAMES POND 2 ROBOCOD USA	L. 79.000
JIMMY WHITE'S SNOOKER	L. 119.000
J. MADDEN FOOTBALL '96	**NOVITÀ**
JORDAN BIRD	L. 89.000
JUDGE DREDD	L. 99.000
JUNGLE BOOK	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 89.000
KAWASAKI SUPERBIKES	L. 129.000
KID CHAMELEON USA	L. 79.000
MADDEN 95	L. 99.000
MARVEL LAND JAP	L. 79.000
MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000
MAZIN WARS EUROPEO	L. 79.000
MAZIN WARS JAP (SAGA)	L. 49.000
MEGA MEN X	L. 109.000
MEGA TURRICAN	L. 59.000
MICROMACHINES	L. 89.000
MORTAL KOMBAT 2	L. 99.000
MORTAL KOMBAT 3	**NOVITÀ**
MUHAMMAD ALI BOXING	L. 129.000
NBA ACTION	L. 89.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L. 129.000
NBA LIVE '95	L. 85.000
NBA LIVE '96	**NOVITÀ**
NHL 96	L. 139.000
NHL HOCKEY '94	L. 139.000
PETE SAMPRAS '96	L. 99.000
PHANTASY STAR 4 USA	L. 169.000
PRIMAL RAGE	L. 119.000
POWER DRIVE	L. 119.000
POWER RANGERS	L. 99.000
RED ZONE	L. 129.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 99.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	L. 89.000
ROCK'N'ROLL RACING	L. 89.000
ROLLING THUNDER 3 USA	L. 99.000
SHADOW OF THE BEAST 2	L. 69.000
SHAQ-FU	L. 109.000
SUPER HYDLDE	L. 79.000
SKELETON CREW	L. 89.000
SKITCHIN	L. 49.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 99.000
SONIC & KNUCKLES	L. 99.000
SONIC SPINBALL	L. 129.000
SPLATTERHOUSE 3 JAP	L. 119.000
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
SUPER SKIDMARKS	L. 129.000
STRIDER	L. 49.000
STREET RACER	L. 99.000
SUB TERRANIA	L. 129.000
SUPERMAN	L. 99.000
SYLVESTER & TWEETY	L. 99.000
TAZMANIA 1 JAP	L. 69.000
THE GREAT WALDO SEARCH USA	L. 79.000
THE LAWNMOWER MAN	L. 99.000
THE TERMINATOR USA	L. 49.000
THE OTTIFANTS	L. 109.000
THUNDER FORCE 2	L. 79.000
THE LEGEND OF GALAHAD	L. 69.000
TOE JAM & EARL 1 USA	L. 79.000
TOPOLINO MANIA	L. 79.000
THE TERMINATOR	L. 49.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	L. 99.000
TWO CRUDES DUDES	L. 79.000
URBAN STRIKE	L. 119.000
VARLOCK X	L. 59.000
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
VIRTUAL RACING JAP	L. 129.000
WEAPON LORD	**NOVITÀ**
WINTER OLYMPICS	L. 79.000
WOLVERINE	L. 89.000
WONDER BOY IN MONSTER WORLD	L. 79.000
WWF RAW	L. 119.000
YOGI BEAR CARTOON CAPER	L. 129.000
ZERO KAMIKAZE	L. 69.000
ZERO TOLLERANCE	L. 59.000
ZOMBIES	L. 99.000
ZOOP	L. 89.000

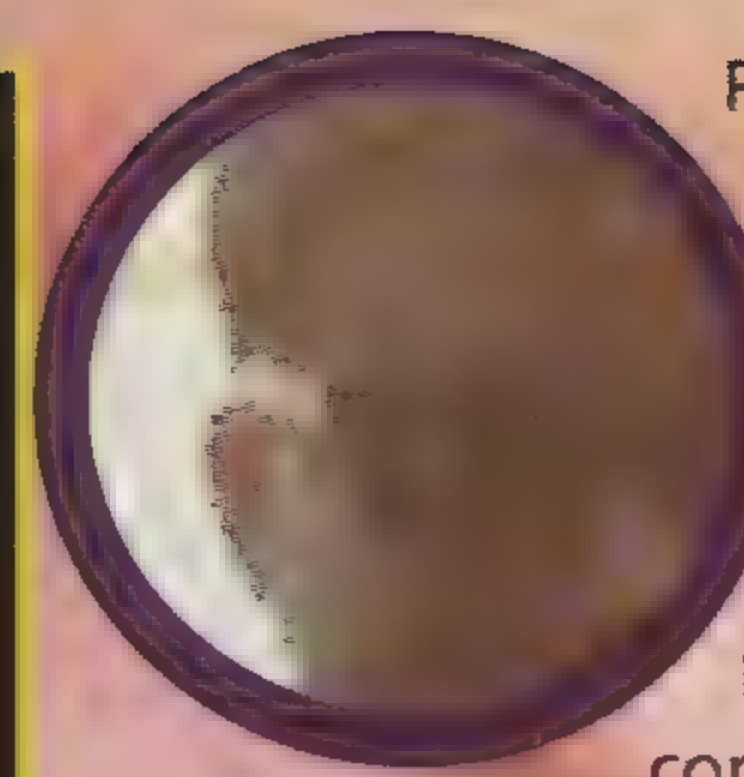
Telefono al New Game

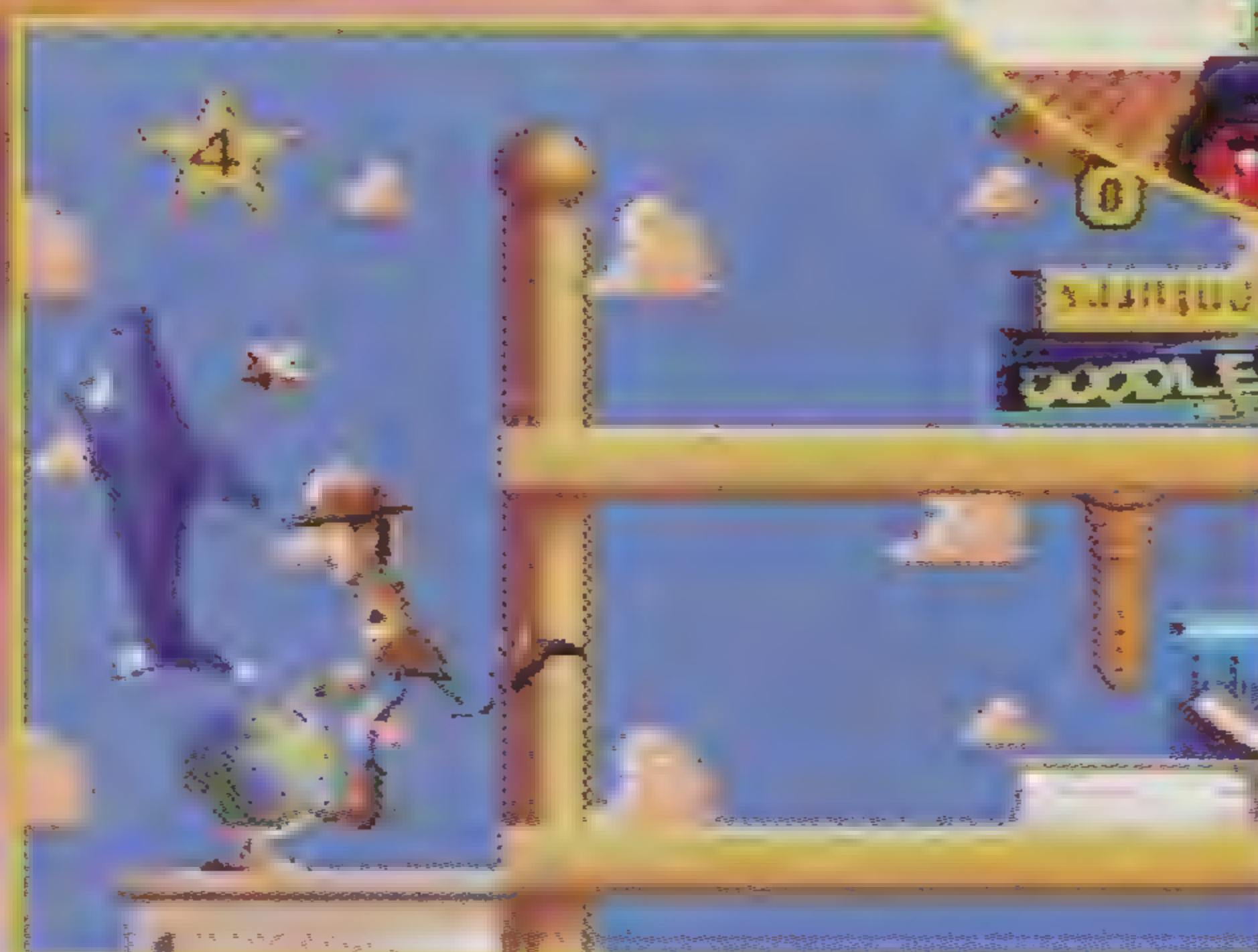
... ti aspetta

Orari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19

NEW GAME
Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

Casa: DISNEY INTERACT.
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Alcuni dei giocattoli che si muovono per lo schermo sono letali.

TOY STORY

Prima di essere un videogioco, *Toy Story* è un film: ma non è un film qualunque, è il primo film realizzato integralmente con tecniche digitali, e ha avuto un incredibile successo al box-office americano nella scorsa stagione natalizia. Si tratta in pratica di un lungometraggio di animazione, prodotto con workstation Sun e Silicon Graphics invece che con i tradizionali strumenti da disegno. Il film racconta la storia di un gruppo di giocattoli che hanno una vita propria e si "risvegliano" quando gli umani non sono nei paraggi. Il protagonista è il cowboy Woody, il giocattolo preferito di Andy, un bambino di sette anni. Tutto fila liscio fino al giorno in cui Andy compie otto anni e riceve in regalo l'astronauta Buzz Lightyear. Woody, vecchio giocattolo trascurato in favore del nuovo e modernissimo astronauta, inizia una vera e propria lotta contro Buzz, per riconquistare l'attenzione di Andy. Questa competizione, che è il filo conduttore del film, viene ricreata anche nel tie-in per SNES. I livelli di gioco riproducono le stesse situazioni della trama: dapprima sono ambientati nella stanza di Andy, dove Woody cerca in tutti i modi di dimostrarsi più abile di Buzz; ma la situa-

Nel secondo livello bisogna rimettere a posto i giocattoli. Tre in uno scatolone e due sotto al letto.

Il terzo livello ci vedrà impegnati a gareggiare con il moderno astronauta Buzz per non sfigurare con gli altri.

Buzz Lightyear ha appena effettuato il sorpasso nella gara per l'onore.

DIETRO LE QUINTE

Ecco una breve rassegna di curiosità a proposito di *Toy Story* (il film, beninteso, non il videogioco).
- La voce di Woody, nella versione americana, è quella di Tom Hanks.
- Solo per l'animazione del protagonista sono state necessarie 52865 linee di programma.
- Il corpo di Woody ha 712 punti di animazione, di cui 212 solo per il viso (e 58 per la bocca, particolarmente importante per la sincronia del labiale con il doppiaggio).
- Per sporcargli di terra e polvere il viso e le mani sono state impiegate 26 diverse texture.
- Per realizzare le texture e il light-sourcing dei capelli di Andy ci sono voluti 9 mesi.
- Il totale dei dati che costituiscono i 79 minuti del lungometraggio consiste in 2 Terabyte, cioè 2 milioni di Megabyte.
- L'Academy americana ha recentemente deciso che *Toy Story* non potrà concorrere all'Oscar per gli effetti speciali perché (testualmente) "il film è tutto un effetto speciale".

Con questo sistema si possono far tornare nel loro scatolone i vari giocattoli dispersi per il livello.

I piccolini soldatini vanno aiutati a raggiungere l'uscita.

zione degenera quando Woody, lanciando la Macchina Telecomandata contro Buzz, finisce col farlo volare fuori dalla finestra. Nella sostanza, questi episodi si riducono a una serie di brevi livelli platform, caratterizzati da enigmi di gioco piuttosto banali. Woody può solo saltare e usare la sua frusta e, in generale, l'interazione con gli altri oggetti e i giocattoli si riduce a qualche frustata (per esempio per far cadere una tazza da un tavolo e liberare un passaggio). La semplicità della struttura di gioco, per certi versi giustificata dal target molto giovane a cui si rivolge questo prodotto, è confermata anche dalla mancanza di sistemi di password o salvataggi: *Toy Story* va completato tutto di filato, con l'aiuto dei continua (il cui numero può essere deciso nella schermata delle opzioni); ma i livelli sono solo diciassette, articolati in cinque ambientazioni diverse, e non ci vorrà molto per venirne a capo.

Dal punto di vista grafico, ovviamente, i programmatori hanno voluto (e dovuto, per ovvie ragioni di immagine) ricreare uno stile quanto più simile al look-and-feel del film: secondo la Disney Interactive i modelli matematici utilizzati provengono direttamente dalla Pixar, che ha partecipato direttamente alla realizzazione del gioco. Il risultato è per certi versi simile a quello della tecnica ACM della Rare, ma non ne eguaglia assolutamente la brillantezza e la sofisticazione estetica. Più che *Donkey Kong Country* o *Killer Instinct*, *Toy Story* ricorda, soprattutto nei primi due mondi ambientati nella camera di Andy, *Clockwork Knight* della Sega per Saturn, che aveva la stessa caratterizzazione "domestica". Infine, alcuni elementi della struttura di gioco (in particolare quando bisogna spianare il cammino affinché gli altri giocattoli raggiungano una certa destinazione) hanno un chiaro riferimento a *Lemmings*. Un bel minestrone, non c'è che dire.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

TOY STORY

Al di là dell'"evento" che gli sta intorno, questa cartuccia per SNES è essenzialmente un tie-in, e come tale accusa una mancanza di ispirazione. La struttura a piattaforme non è sfruttata adeguatamente e il controllo lascia a desiderare: non si capisce bene quale superficie faccia parte del fondale e quale invece sia una piattaforma con cui interagire, e a volte ci si riduce a saltare qua e là un po' a casaccio. Woody ha poche abilità e i livelli sono un po' banali nella struttura. *Toy Story* riesce a piacere quando sfrutta la sua dote migliore, ossia la sua parentela col film: sono molto carine, infatti, le caratterizzazioni dei personaggi. I soldatini verdi di plastica, per esempio, sono uno spettacolo veramente esilarante quando sono in marcia (per animarli nel film, i grafici della Pixar hanno inchiodato le proprie scarpe a una base di plastica, così da provare sul serio quel tipo di movimento). In definitiva si tratta di un titolo "leggerino", che potrà piacere ai giocatori più giovani (magari come naturale complemento alla visione del film), ma che sconsigliamo ai più esperti.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ (6/10)
Gli sprite hanno dimensioni generose, che finiscono però col renderli un po' ingombranti; il controllo su Woody non è molto preciso

GRAFICA (7/10)
I grafici hanno voluto implementare un look renderizzato sulla falsariga dell'ACM. I risultati raggiunti dalla Rare, però, sono senz'altro superiori

SFIDA (7/10)
Va attraversato tutto d'un fiato. Non ci sono password né salvataggi, ed è un bene. Ma il livello di difficoltà è adatto ai giocatori più giovani

SONORO (7/10)
Per gli intrecci societari che si sviluppano nel mondo dei videogiochi, il comparto sonoro è stato supervisionato dalla Sony/Psygnosys. E i risultati sono apprezzabili

SNES 72

SOTTO CONTROLLO

Per dirigere Woody e direzionare il lancio della frusta

Per usare la frusta

Per mettere in pausa

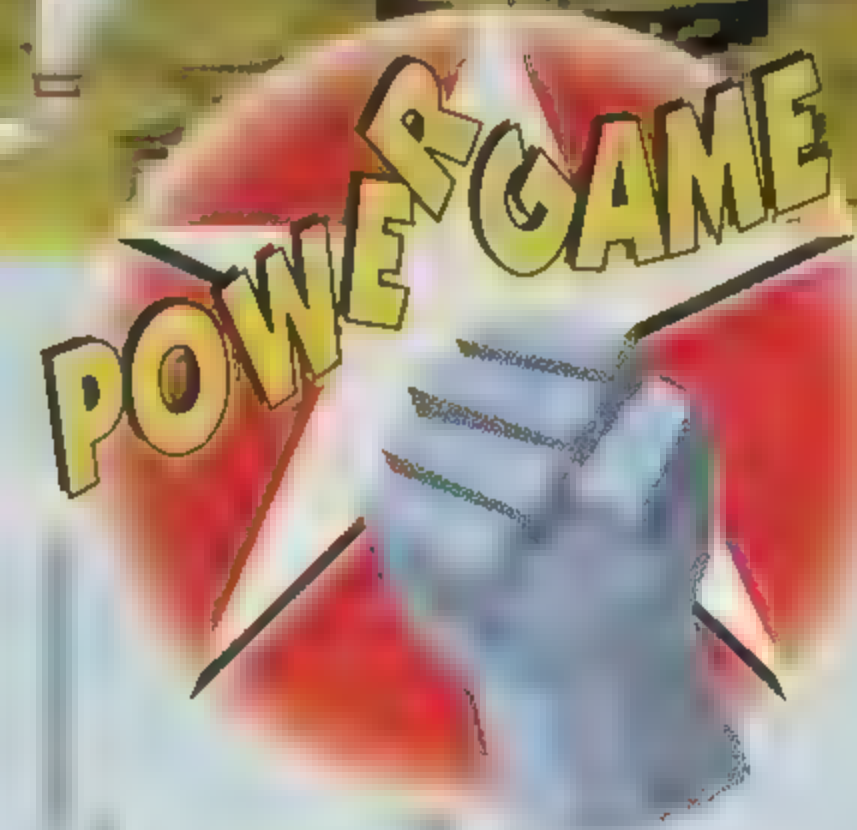
Per saltare

Casa: SNK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 8

SAMURAI SHODOWN III

Tra tutte le serie di picchiaduro della SNK che hanno fatto la loro apparizione su Neo-Geo, sicuramente quella che è maggiormente riuscita a distanziarsi dal "mostro sacro" *Street Fighter 2* è stata quella dei *Samurai Shodown*. Per la prima volta in un beat'em up uno contro uno, i combattenti non utilizzavano complesse arti marziali, ma ognuno di essi possedeva un'arma e la utilizzava secondo precise tecniche di combattimento che appartenevano (con una definizione temporale decisamente ampia) al medioevo giapponese. Di questo periodo erano stati infatti riprodotti tutti gli aspetti: dalla caratterizzazione dei personaggi, alle ambientazioni e alle musiche.
Nel primo *Samurai Shodown* era possibile riconoscere le immagini del samurai solitario, del ninja, esperto nell'arte dell'inganno, e persino di certi demoni che appartengono alle tradizioni originali nipponiche. Dopo il grande suc-

GAIRA CAFFEIN
Seguendo le orme del suo parente Caffein Nicotine, anche Gaira è un monaco buddista cacciatore di demoni. Venuto a sapere della distruzione seminata da Zankuro ha deciso di porre fine a questa minaccia.

POWER GAME

DATEMI UNA SPADA, CI TAGLIERÒ IL PANETTONE

[illegible]

DODGE

[illegible]

BACK ATTACK

[illegible]

CROUCH BLOCK BREAKER

[illegible]

OFF BALANCE BOUNCE

[illegible]

BLADE LOCK

[illegible]

SABRE GRAB

[illegible]

RIMNEREL
Sorella di Nakoruru, ha deciso di abbandonare la sua famiglia in cerca del suo destino. Con lei ha portato una gemma blu in grado di controllare il potere del ghiaccio.

HAOHMARU

Dopo aver incontrato un bambino rimasto orfano a causa della furia di Zankuro, Haohmaru ha deciso di vendicare l'innocente, cercando il demone al fine di ucciderlo e di liberare il mondo da questo flagello.

cesso del primo e del secondo episodio, la SNK ha finalmente prodotto il terzo capitolo di questa suggestiva saga, lasciando praticamente inalterati gli elementi vincenti e aggiungendo particolari innovazioni di vario genere. Seguendo la classica formula a incontri con vittoria al meglio dei tre round, i personaggi a disposizione saranno questa volta "solo" dodici, due in meno rispetto al precedente episodio, ma tutti piuttosto diversificati tanto nell'aspetto quanto nelle mosse. Oltre alla scelta del personaggio è necessario, però, prendere altre due decisioni prima di poter cominciare a giocare: la prima riguarda la personalità del personaggio, a scelta tra "Slash" e "Bust" (una sorta di buono e cattivo); la seconda invece influenzerà la modalità di gioco, consentendo di selezionare la parata automatica, normale o assente (in questo ultimo caso però la barra Power è sempre al massimo). È importante ricordare che la selezione della personalità del combattente non ne influenzerà solo il colore e le pose, ma anche il set di mosse speciali a sua disposizione che, a parte certi attacchi in comune, varierà sia per esecuzione che per effetto.

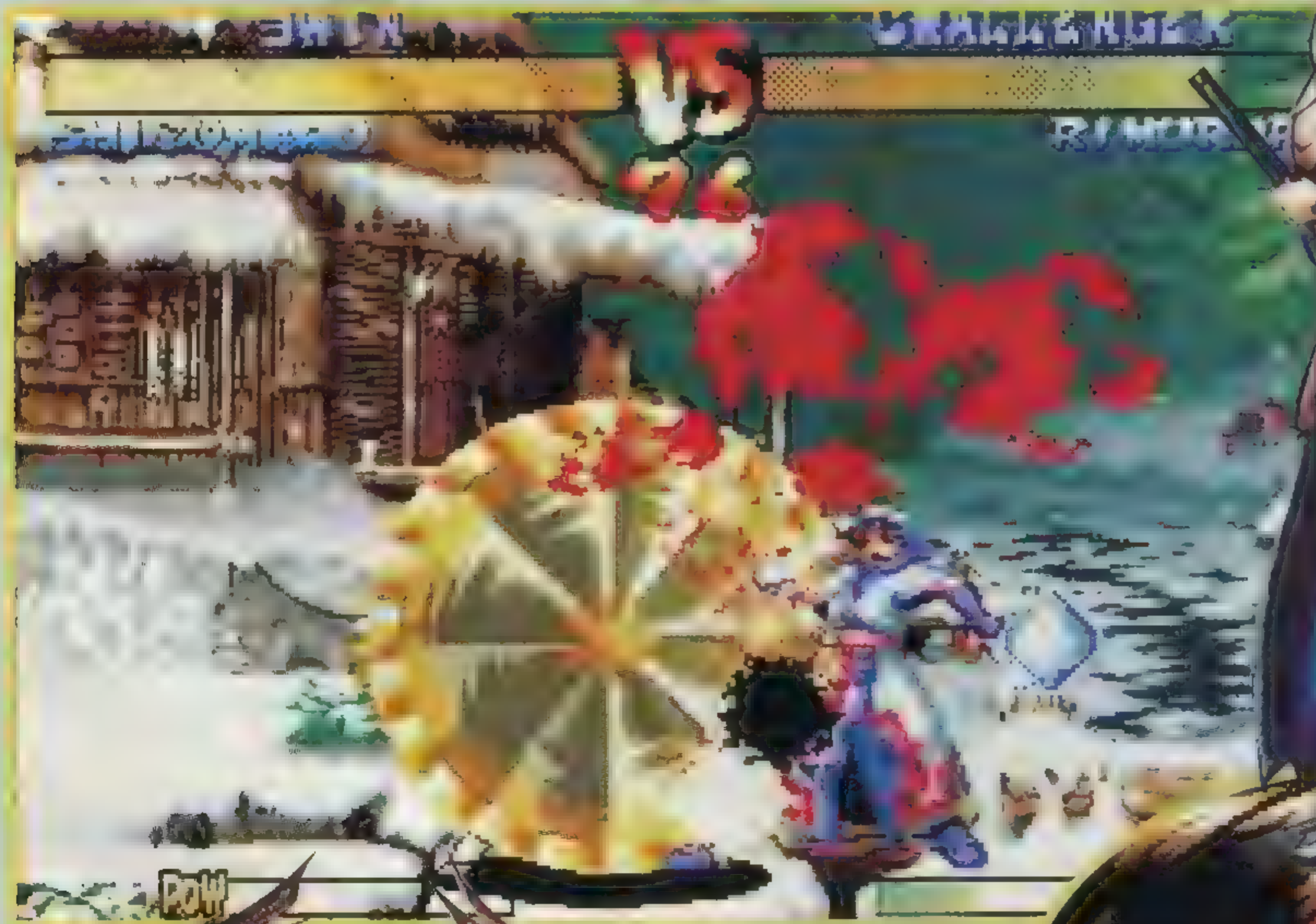
Volendo, dunque, essere pignoli il numero dei personaggi a disposizione del giocatore viene praticamente raddoppia-

Durante una super mossa il fondo cambia instantaneamente di colore.

SHIRO TOKISADA AMAKUSA

Dopo la sconfitta subita nel primo episodio Amakusa è tornato per riconquistare il suo dominio. Ha deciso di utilizzare la forza del demone Zankuro per raggiungere questo obiettivo.

GALFORD

Pur avendo imparato le segrete arti dei ninja, Galford è originario dell'America. I suoi ideali di giustizia (e di presunzione) lo hanno portato a voler sconfiggere il malvagio demone.

UKYO TACHIBANA

Sempre più indebolito dalla sua grave malattia, Ukyo ha deciso di tornare a combattere per vendicare il suo maestro e i suoi amici, massacrati dalla malvagità del demone Zankuro.

HANZO HATTORI

Dopo la scomparsa di suo figlio a causa delle forze del male, la lotta contro le tenebre è l'unica ragione di vita per Hanzo. Per questo motivo ora è in cerca del suo più grande rappresentante, Zankuro.

NAKORURU

La sua vita a stretto contatto con la natura ha fatto sapere a Nakoruru dell'apparizione di Zankuro. Ora lo sta cercando per cercare di salvare la sua anima dal male.

Nello schema di Rimnerel appaiono suo padre e sua madre.

KYOSHIRO SENRYO

Questo lottatore ha appreso le arti di guerra contemporaneamente a quelle del teatro Kabuki. Ora ha deciso di dedicarsi solamente al combattimento per trovare la sua vera identità.

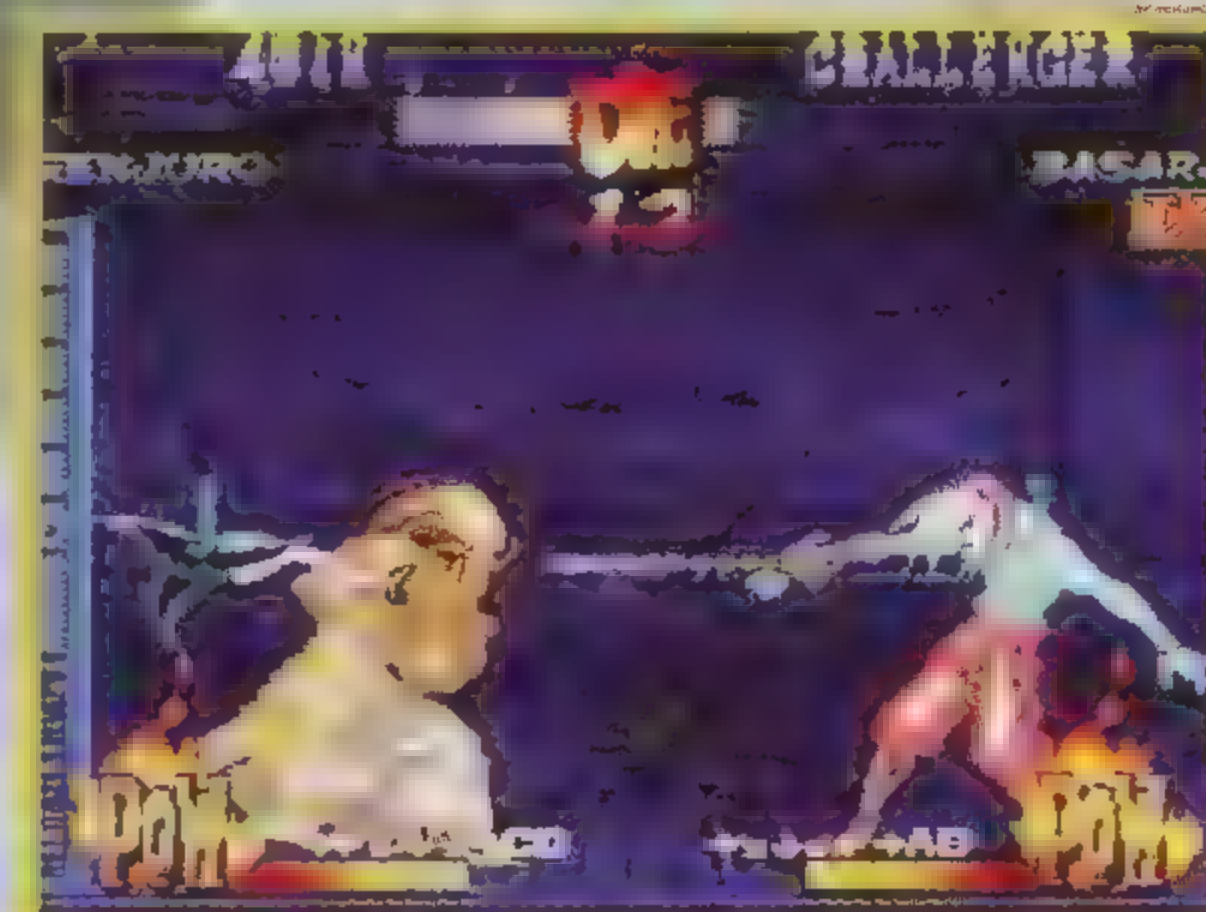
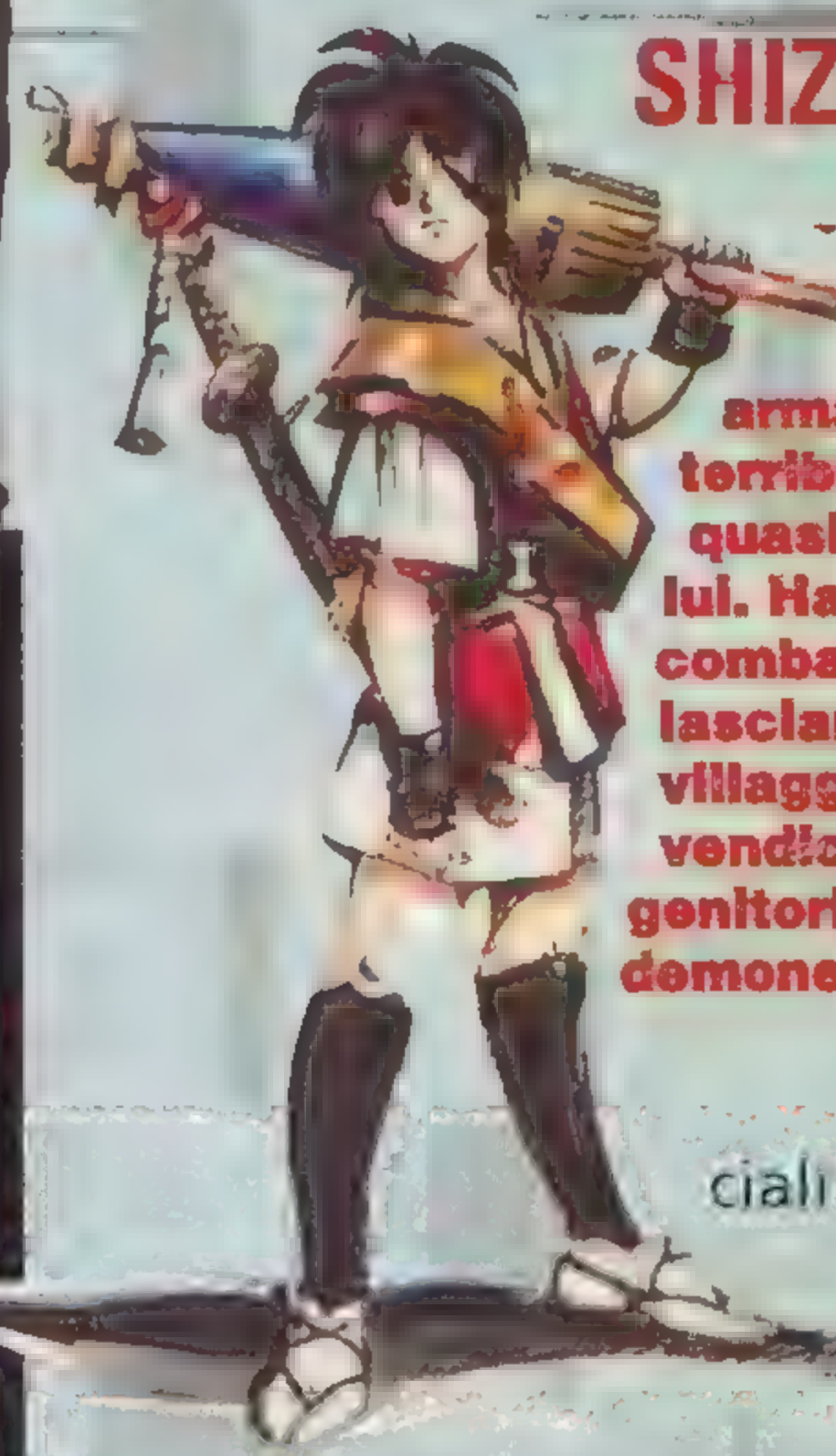
to. Per quel che riguarda il gioco vero e proprio ci si rende subito conto che la struttura fondamentale non sono state modificate: è rimasta la barra del POW (che stavolta è anche possibile caricare con la pressione dei tasti) che influenza la potenza dei colpi e permette l'esecuzione della canonica supermossa, ogni combattente ha la sua arma e qualcuno è anche in compagnia di un animale (anche questo cambia a seconda della personalità scelta). Oltre alle novità ovvie, nuove mosse speciali e nuovi personaggi, sono però state introdotte anche una serie di modifiche alle capacità base dei lottatori, come l'evitare i colpi o l'aggirare l'avversario, e l'immancabile miglioramento dell'aspetto grafico, sia per quel che riguarda i personaggi, sia per i fondali.
Insomma, se amate l'intera saga non potete assolutamente farvi sfuggire questo *Samurai Shodown 3*, soprattutto perché, grazie alle numerose novità introdotte e alla alta longevità, si rivela un ottimo acquisto anche per tutti quelli che già possiedono il secondo episodio.

• Air

GENJURO KIBAGAMI

Genjuro è il più grande nemico di Haohmaru e per questo lo sta cercando per ucciderlo. Come assassino prezzolato è però ora in cerca di Zankuro per incassare il denaro promessogli.

BASARA THE EXECUTIONER

Basara è uno spirito non-morto che è tornato dall'oltretomba per vendicare la sua donna. Il responsabile di questa uccisione è naturalmente Zankuro, l'obiettivo di Basara.

L'arma di Basara è capace di colpire anche a lunga distanza.

SHIZUMARU HISAME

Questo giovanotto è armato con un terribile ombrello quasi più grosso di lui. Ha cominciato a combattere, lasciando il suo villaggio, per vendicare i suoi genitori, uccisi dal demone Zankuro.

SAMURAI SHODOWN 3

È sempre bello vedere che un gioco tanto atteso riesce perfettamente a non deludere le aspettative e, anzi, a dimostrare che i picchiaduro bidimensionali hanno ancora qualche cartuccia da giocare. L'asso nella manica vincente di *Samurai Shodown 3* è senza dubbio la varietà che offre unita alle diverse tecniche "nuove" (molte, come già detto, arrivano da *King of Fighters*): il fatto di poter selezionare due set diversi di mosse per ogni personaggio non fa altro che aggiungere gusto al gioco, in quanto questo offre maggiori possibilità. Rimane comunque il fatto che un gioco di questo genere resta sempre poco originale (soprattutto su Neo-Geo), indipendentemente dagli sforzi fatti di apportare novità e migliorie. Bisogna però ammettere che, quando ci si trova davanti a prodotti di questo livello qualitativo, l'originalità passa decisamente in secondo piano, scavalcata dal desiderio di provare le nuove mosse e i nuovi personaggi. Un acquisto, dunque, davvero obbligato per tutti gli appassionati che non possono stare senza la loro dose quotidiana di botte elettroniche anche se qui, a dire il vero, si tratta di colpi di spada.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

NEO GEO CD

GIOCABILITÀ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
Ottima, come tutti i picchiaduro SNK, anche se si impiega un po' di tempo per acquisire tutte le tecniche che il gioco offre

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
I personaggi sono bellissimi: i fondali sono un po' sotto la media ma rimangono comunque estremamente evocativi

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
A livello Normal (4) la difficoltà è già notevole e, in aggiunta dovrete vedervela con il terribile Zankuro

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
Le tracce sonore non sono eccezionali ma ricreano perfettamente l'atmosfera di questi duelli all'ultimo sangue

NEO GEO 91

SOTTO CONTROLLO

Spadata forte
Calcio
Muove il lottatore
Spadata media
Spadata veloce

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

Casa: TAITO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 4

DARIUS

Nel campo della grafica bidimensionale, il Saturn continua a dimostrare una maggiore dinamicità, se non altro per il numero di giochi disponibili. Rinchiudere completamente *Darius Gaiden* entro il recinto della grafica bidimensionale, d'altronde, è forse un errore: all'interno della struttura in 2D, infatti, sono incastonate delle componenti tridimensionali, come nel caso della grossa astronave del livello E o di alcuni dei "pescioni" di fine livello. Com'è tradizione della serie, il leitmotiv di questo sparatutto a scorrimento orizzontale è prettamente "ittico", con pesci di tutti i tipi e di tutte le razze che sbucano da ogni parte, mentre l'astronave, controllata dal giocatore, cerca di sopravvivere di livello in livello. La difficoltà è abbastanza elevata: ci sono tre continua per finire il gioco, e riuscirci non è cosa facilissima. I livelli sono ventotto in totale, ma la loro struttura è ad albero, cosicché, dopo il superamento di ogni boss, ci si trova di fronte a un bivio e si sceglie che "strada" imboccare. I bivi sono sei e sono disposti in modo tale che si può finire il gioco da sette livelli differenti. Il grande impegno imposto dalla difficoltà sostenuta è però ricompensato da effetti audiovisivi di grande impatto, come le esplosioni (ce n'è per tutti i gusti e sono veramente spettacolari) o la suggestiva colonna sonora, che mixa in modo molto originale le musiche del CD, dal sapore quasi "lirico", con gli effetti digitali; i livelli di armamento con cui si può equipaggiare l'astronave, infine, sono sufficientemente numerosi: tutti questi elementi, insomma, fanno di *DG* uno sparatutto di classe.

• Pentothal

Si ringrazia You Too (TO)

La smart-bomb crea una sorta di buco nero piuttosto devastante.

Il pesce poligonale alla fine del primo livello è uno dei più belli.

La mega stella marina è animata decisamente bene , ma non è pericolosa.

DARIUS GAIDEN

Darius non è nulla di più di uno sparatutto. Ma è uno sparatutto ben fatto. Mentre si controlla l'astronave, facendo attenzione a raccogliere i power-up per potenziare progressivamente il livello delle armi e degli scudi, non si può fare a meno di riconoscere che i grafici hanno fatto un buon lavoro. Gli sprite sono disegnati con grande cura, e l'uso - per quanto sporadico - di elementi tridimensionali arricchisce la complessità della grafica. Le esplosioni, poi, sono molto spettacolari: quando si fa saltare in aria un boss di fine livello, si può osservare l'uso degli effetti di trasparenza su diversi piani di parallasse, e il risultato è molto coinvolgente. Anche la colonna sonora ha una certa personalità. Ci sono musiche cantate da una soave voce femminile con uno stile lirico-classico: si direbbe che ci stanno come i cavoli a merenda, in uno shoot'em-up come questo, ma funzionano bene. Il buon livello di difficoltà e la struttura ad albero degli stage - che tengono alta la sfida - fanno di DG un gioco senz'altro consigliabile a tutti gli amanti degli sparatutto.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITA 9/10

I meccanismi di gioco sono quelli tradizionali del genere shoot'em-up, ma funzionano alla perfezione, e sono divertenti

GRAFICA 8/10

La grafica è molto bella: gli con sprite sono disegnati con gusto e precisione, e i colori sono sgargianti. Ottime le esplosioni e pregevoli le inserzioni di elementi poligonali

SFIDA 8/10

Per finirlo bisogna superare sette round, ma il livello di difficoltà è impegnativo: i bivi e i 28 livelli totali permettono di rigiocarlo più volte

SONORO 8/10

I suoni metallici degli effetti sonori si miscelano in modo inaspettato con le musiche di impronta quasi "lirica". Quel che ne viene fuori è gradevole

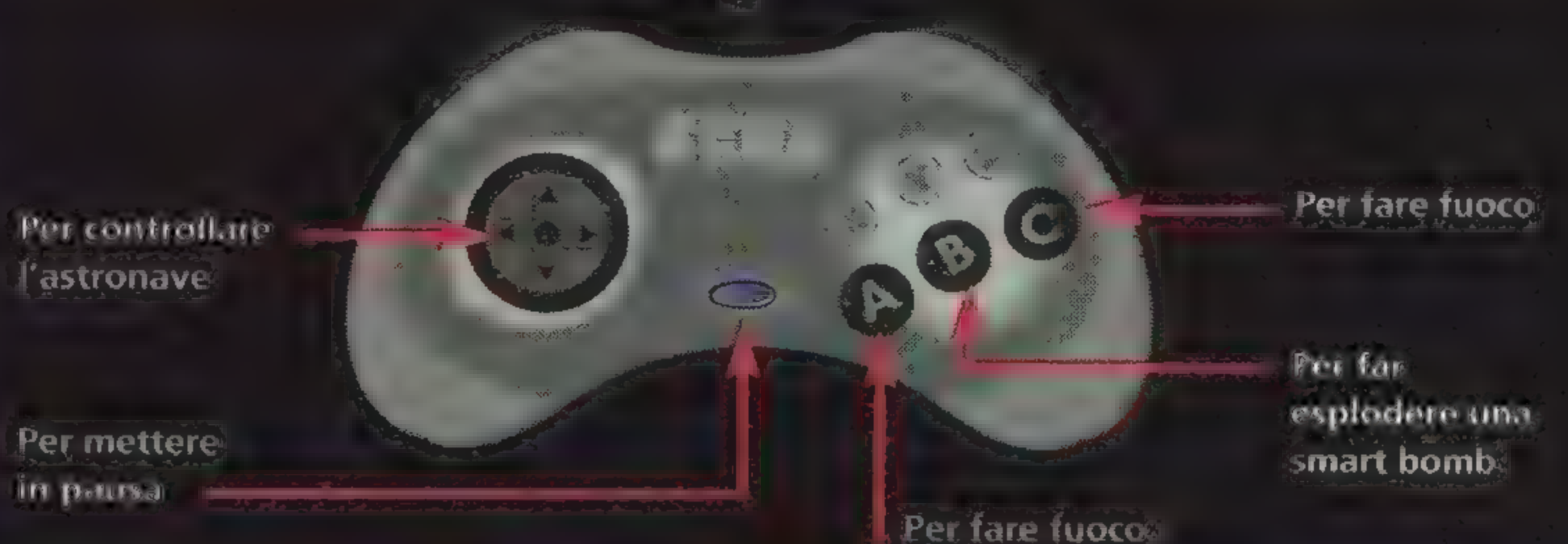
SATURN 84

SOTTO CONTROLLO

Per controllare l'astronave

Per fare fuoco

Per far esplodere una smart bomb

Per mettere in pausa

Per fare fuoco

Casa: TAITO
N°Giocatori: 1/4
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 4

HATTRICK HERO S

In questi ultimi anni, in Giappone è scoppiata una vera mania per il "soccer": il campionato nipponico è finanziato dalle più importanti multinazionali del paese e attira l'interesse di un pubblico numerosissimo. Ma la tradizione sportiva, in questa particolare disciplina, è praticamente assente, e così lo stile del campionato locale (sempre volto alla massimizzazione dello spettacolo) risulta molto diverso da quello adottato nella Vecchia Europa. Questo entusiasmo quasi eccessivo si riscontra anche nella produzione videoludica: l'industria giapponese è stata in grado di produrre un coin-op favoloso come *Virtua Striker* (Sega), ma non è ancora riuscita a riprodurre l'autentico sapore di una vera partita di calcio (finora, quelli che ci sono andati più vicino restano ancora Dino Dini e la Sensible Software, con i loro giochi bidimensionali di scuola prettamente europea). Questo gioco della Taito per Saturn è un esempio clamoroso di come la ricerca ossessiva della spettacolarizzazione in un videogioco calcistico possa rivelarsi dannosa e portare al totale travisamento dello spirito dello sport. I programmatori hanno addirittura attribuito ai giocatori la possibilità di entrare sugli avversari con una mossa a gamba tesa che appartiene più all'ambito del Kung-Fu che a quello del calcio: ne viene fuori un ritmo di gioco quasi fastidioso, fatto di continui scontri per il possesso del pallone, in cui è praticamente impossibile abbozzare un qualsiasi tentativo di manovra di squadra. Neanche l'impostazione grafica viene in aiuto della giocabilità: il campo è inquadrato da una prospettiva laterale che si può alzare, abbassare e avvicinare a piacere (agendo sui tasti X, Y, Z e Left/Right del joypad, con effetto in tempo reale): l'intenzione è quella di offrire una sorta di rappresentazione tridimensionale, ma di fatto tutto si risolve in uno strano miscuglio di grafica bitmap e rotazioni simili al Mode-7 del Super Nintendo. Gli sprite hanno un numero insufficiente di frame di animazione e, anche se si producono in movimenti acrobatici, non stabiliscono mai un feeling col joypad e, in alcuni casi, sembrano quasi andare per proprio conto. Il fronte delle opzioni è abbastanza gremito, e prevede la possibilità di impostare vari tipi di campionati fra squadre di quattro diversi continenti: si possono editare a piacere le formazioni (colore delle divise, nome di squadre e giocatori) e variare la disposizione tattica delle formazioni. Chi possiede l'apposito adattatore, inoltre, potrà impostare la modalità a quattro giocatori, e la competizione che inevitabilmente si instaura nelle sfide di gruppo può garantire qualche sprazzo di vero divertimento. Ma questi elementi accessori non riescono in alcun modo a compensare le lacune sostanziali che affliggono *Hattrick Heroe S* e che si identificano nel demenziale stile di gioco e nella conseguente mancanza di giocabilità.

• Pentothal

Data l'impostazione totalmente arcade ogni colpo è facilmente realizzabile

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

HATTRICK HEROE S

Il titolo nasce nelle sale-giochi (dove i programmatori devono ideare meccanismi di gioco adatti a partite brevi, per indurre a dilapidare il maggior numero di gettoni), ma la sua totale mancanza di spessore e giocabilità è imperdonabile. Non era indispensabile costruire una sofisticata simulazione, ma nel caso di *HHS* il concetto di "arcade" è stato tanto esasperato che si può parlare di vero e proprio travisamento. Il gioco del calcio è quasi ridotto a parodia (e questo si poteva anche accettare) e il sistema di controllo demenziale rende l'interazione veramente difficoltosa. La programmazione, poi, non è impeccabile e merita una critica per l'animazione un po' grezza dei giocatori, mentre l'hardware del Saturn, particolarmente agile nella gestione del 2D, avrebbe senz'altro meritato un maggior impegno. L'unico modo per trarre un po' di divertimento da *HHS* è giocare contro avversari umani, affrontando ogni partita come una specie di torneo di picchiaduro. Se siete disposti a usare i difensori centrali come se fossero Ryu e Ken, allora potrete anche digerire questa impostazione di gioco. Ma se cercate un videogame calcistico, allora rivolgetevi altrove.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ 5/10

Dei meccanismi di gioco propri del calcio (coralità della manovra, geometria dei passaggi) non c'è quasi traccia. È una specie di beat'em-up a squadre: 11 contro 11

GRAFICA 5/10

Gli sprite hanno dimensioni generose, ma l'animazione è approssimativa. Lo pseudo 3D nonostante la modulabilità dello zoom etc. non è all'altezza della situazione

SFIDA 5/10

Le numerose opzioni permettono di selezionare diverse modalità di gioco (compreso un torneo di calci di rigore), ma è l'impostazione di base è indisponente

SONORO 6/10

L'accompagnamento musicale è garantito da una compilation di brani prettamente arcade. Gli effetti sono da campionario e suoni leggermente sopra le righe

SATURN **50**

SOTTO CONTROLLO

- Per avvicinare la prospettiva
- Per allontanare la prospettiva
- Per impostare la prospettiva di default
- Per impostare la visuale di default
- Per abbassare la visuale
- Per controllare i giocatori e dirigere la traiettoria dei tiri
- Pausa
- Per alzare la visuale
- Per tirare/entrare in tackle sull'avversario
- Per scegliere il tipo di tiro sui calci da fermo
- Per passare/entrare a gamba tesa sull'avversario

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

BLACK FIRE

La prima cosa che si nota, appena inserito il CD-ROM di *Black Fire* nel Saturn, è che la realizzazione tecnica pare piuttosto trascurata: il motore grafico, una versione più grezza del VoxelSpace della NovaLogic, è sensibilmente impacciato.
In *Black Fire* il giocatore veste i panni di un ufficiale della divisione Operazioni Speciali dell'Aviazione Americana: il compito assegnato dal colonnello che comanda la divisione è quello di pilotare il più evoluto elicottero militare (il *Black Fire*, appunto) in una serie di missioni "coperte": si tratta di combattere l'esercito personale di un ex-ufficiale dell'Aviazione che manifesta pericolosi propositi sovversivi. La faccenda è complicata dalla natura dell'incarico che questo ufficiale (anch'esso nelle Operazioni Speciali) ricopriva prima di organizzarsi militarmente. Kane, questo il suo nome, sorvegliava i resti di un misterioso UFO precipitato nel deserto e rinvenuto dai militari: pare che sia riuscito a utilizzare alcune tecnologie aliene per armare i carri armati e gli elicotteri del suo esercito. A questo punto bisogna fermarlo, ed è proprio qui che ha inizio il gioco. Si tratta di portare a termine una serie di missioni, secondo il modello classico di questo tipo di gioco. Le missioni sono collegate fra loro da un sottile filo conduttore, ma sostanzialmente il nocciolo della questione consiste nel distruggere tutti gli obiettivi principali illustrati nel briefing (risultato sufficiente per accedere alla missione successiva), e possibilmente anche gli obiettivi secondari (per avere la possibilità di cimentarsi in una missione bonus). È possibile salvare lo stato di avanzamento nel gioco, ma è un peccato che il numero globale delle missioni, suddivise in cinque scenari, sia limitato a sedici, il che mina decisamente la longevità di un titolo, già di per sé non molto convincente.
Il livello di difficoltà, peraltro, è abbastanza impegnativo: i nemici sono più abbordabili a livello "easy", ma in questo caso sono disponibili solo i primi due scenari.

• ***Pentothal***

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

Una volta inquadrato, il bersaglio viene evidenziato da un mirino.

I fondali, decisamente scarni, abbassano di molto la qualità del gioco.

BLACK FIRE

Questo gioco è afflitto da un'evidente trascuratezza di programmazione: la grafica dei paesaggi è decisamente spoglia e l'aggiornamento dello schermo, quando la più semplice delle costruzioni poligonali appare all'orizzonte, mostra più di un'incertezza. Le sequenze di briefing hanno una presentazione appena sufficiente: manca quella cura per il dettaglio che rende una simulazione suggestiva e fa venire voglia di giocare solo per il gusto di "vedere cosa c'è dopo". Anche dal punto di vista sostanziale, però, siamo ben lontani dalla perfezione: l'elicottero risponde ai comandi in modo abbastanza fedele, ma in ogni battaglia regna una confusione notevole. Uscire vivo da uno scontro o abbattere un bersaglio è più una questione di fortuna che di abilità, e questo è un difetto che danneggia la curva di apprendimento di qualunque gioco. La sufficienza, risicata, gli è riconosciuta per la struttura che lo sorregge: i giocatori capaci di chiudere un occhio possono sempre trovare una buona quantità di bersagli da far saltare in aria.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (6/10)
L'impostazione è più arcade che simulativa. I comandi rispondono in modo onesto, ma nei cieli di Black Fire regna spesso una confusione eccessiva

GRAFICA (5/10)
Il design dei paesaggi tridimensionali è veramente troppo spoglio. Ormai siamo abituati a vedere di meglio, e il Saturn ha potenzialità infinitamente più elevate

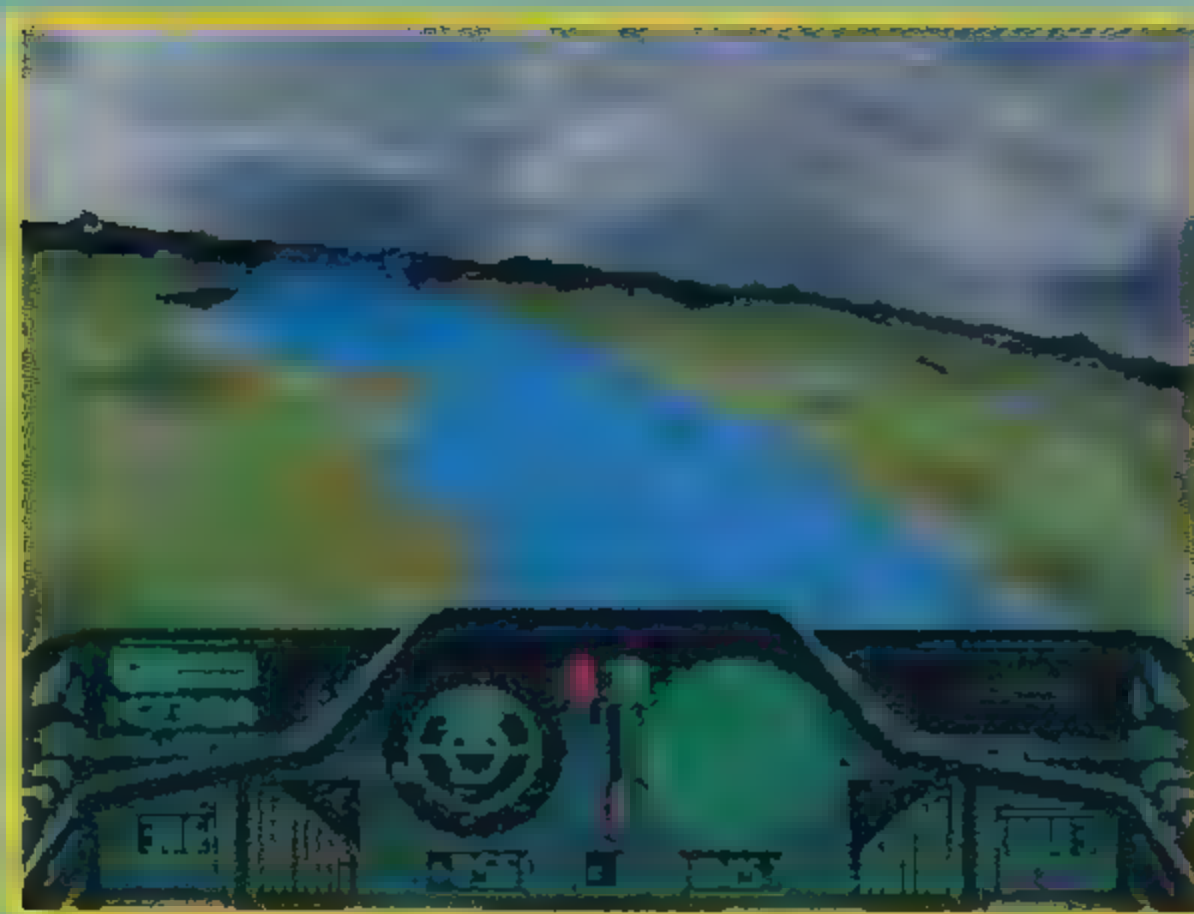
SFIDA (5/10)
Le missioni sono difficilotte, e possono impegnare a fondo un giocatore di media abilità. Ma il loro numero (sedici in tutto) è francamente insufficiente

SONORO (7/10)
Il campionario di musiche di Black Fire non brilla per originalità. Le sorti del comparto audio sono risollevate dal buon uso degli effetti di voce campionata

SATURN 60

SOTTO CONTROLLO

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

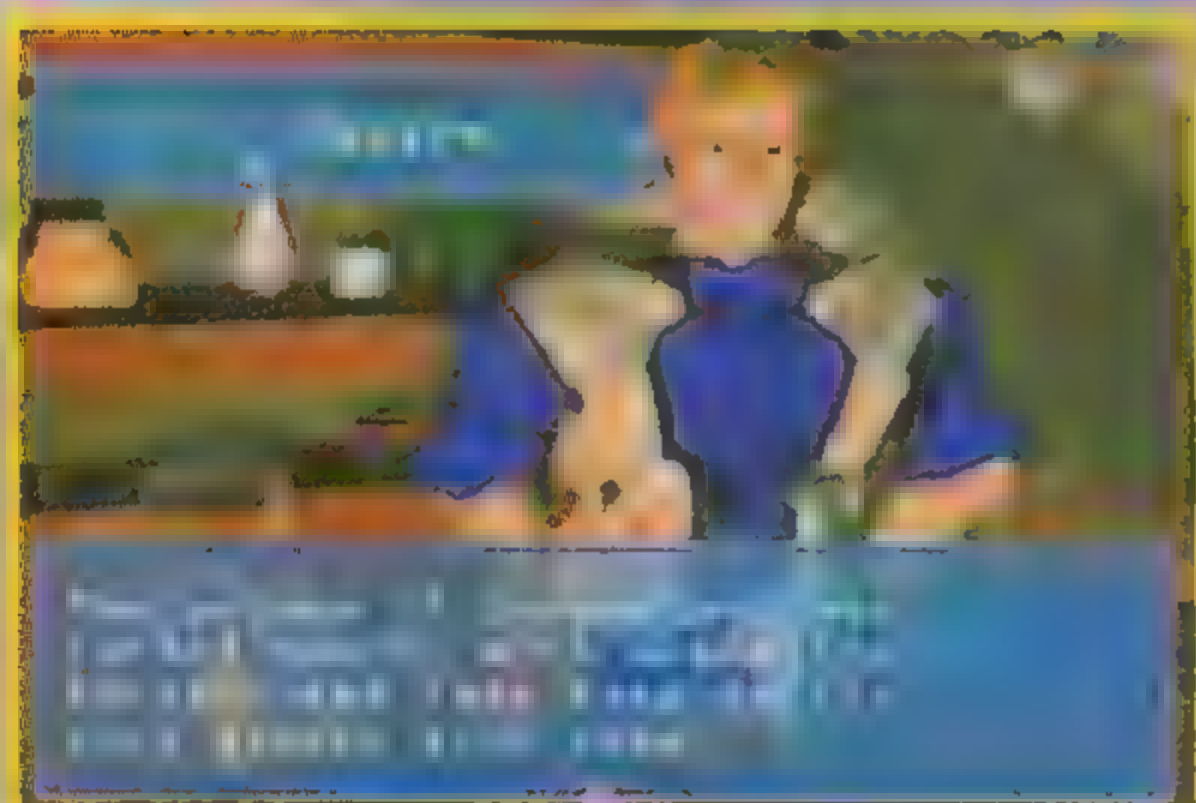
MYSTARIA
THE REALMS OF LORE

Finalmente, con la commercializzazione ufficiale della console di casa Sega anche fuori dai confini del paese del sol levante, la produzione di RPG comincia a farsi strada. Non più oscuri ideogrammi, saltabili a pie' pari solo nel caso di titoli di pura azione, ma frasi di senso compiuto che portano l'attenzione del giocatore sull'effettivo svolgimento della trama, e non più su tremendi tentativi di interpretazione di dialoghi e istruzioni del tutto illeggibili. Questo *Mystaria* (noto anche col nome di *Riglord-Saga*) ne è un esempio lampante, in quanto appena arrivato in edizione nipponica, ben pochi furono gli eletti in grado portarlo a termine. Ora la musica è decisamente cambiata, e a una grafica di tutto rispetto, coadiuvata da un ottimo sonoro, e all'interessante sistema di spostamenti e inquadrature dei personaggi, si aggiunge anche la comprensione della storia che accompagna l'avventura. Si tratta di radunare un manipolo di prodi eroi, disposti a affrontare il perfido lord Bane (la reincarnazione di un potentissimo stregone del male) per riportare la pace nel regno di Queensland. Con quattro combattenti iniziali, si dovrà quindi partire alla ricerca di altri otto compagni di viaggio, apparte-

Un dragone blu decisamente poco simpatico sembra avere tutte le intenzioni di farvi del male, magari vi userà come spuntino.

La particolare visuale di gioco rende gli scontri un po' più caotici ma, sicuramente, favorisce il realismo e l'impatto visivo.

nenti a tutte le categorie e razze possibili e immaginabili. Le varie locazioni del gioco dovranno essere esplorate solo da una parte dei personaggi, da scegliersi tra quelli disponibili in base alle loro caratteristiche e al tipo di missione da affrontare di volta in volta (esempio: in un combattimento con dei tipacci sull'altra sponda di un fiume si prediligeranno maghi e arcieri, piuttosto che nerboruti nani o guerrieri inferociti). Gestione di equipaggiamento, magie e tecniche di lotta saranno poi all'ordine del giorno, permettendo così una buona libertà di scelte personali. Oltre a questo però nulla di più da segnalare, in quanto non si può non notare la totale mancanza di una sezione dedicata al ragionamento vero e proprio (enigmi, ricerche di oggetti ecc.), reale punto di forza di prodotti del genere. Non ci stupiremmo poi molto se, in effetti, qualcuno continuasse a preferire giochi come *Zelda* (graficamente spartani, ma di grande impatto mentale) a titoli come questo, senz'altro ben curati dal punto di vista visivo e della giocabilità, ma quasi completamente guidati in fatto di eventi, decisioni e meccanica di azione.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Console Generation (MI)

Il villaggio tridimensionale è simpatico, accogliente e funzionale.

UNITI DAL DESTINO

La possibilità di controllare un numero veramente impressionante di personaggi è uno degli aspetti che maggiormente caratterizzano *Mystaria*. Vediamo brevemente la storia di alcuni di loro.

ARAGON

Il principe di Queensland è tornato per reclamare il suo regno, e per spodestare il malvagio usurpatore lord Bane dalle sue terre.

RAIKO

Un ninja guerriero proveniente dall'est, grande e profondo conoscitore delle armi e delle arti marziali. Il suo maestro è, purtroppo, agli ordini del cattivo di turno, lord Bane.

SAURA

Saura è Una sacerdotessa al servizio del palazzo reale di Queensland, Saura ha stretto un'alleanza con Aragon per aiutarlo nella sua missione, sconfiggere lord Bane.

VERGAAS

Conosciuto da molti come "l'oracolo", vive da eremita sulla cima delle montagne più alte. I suoi poteri sono leggendari e si racconta che sia uno stregone potentissimo.

HAWKE

In moltissime terre questo pazzo eroe è conosciuto come Hawke; lotta per sconfiggere lord Bane, e proprio per questo è diventato popolare tra le persone dei villaggi.

KORD

Un possente gigante, è il guardiano del tempio di Rossam, luogo ricco di tesori magici. È rimasto così a lungo chiuso nelle catacombe che ha perso la capacità di parlare.

MYSTARIA

Probabilmente alcuni tra di voi si ricorderanno di *Power Kingdom*, uno dei primi RPG per 32 bit, che sfruttava per la prima volta un piano d'azione tridimensionale. Sebbene la meccanica di gioco non si discostasse per nulla da qualsiasi altra mediocre avventura per i 16 bit, la possibilità di ambientare la storia in un mondo 3D non passò certo innosservata da parte degli amanti del genere, garantendo a *PK* un successo non sperato. Questa volta la Microcabin-Sega ci riprova con un prodotto dal look decisamente rinnovato: aspetto grafico nettamente più curato e migliorato, discreto quantitativo di ambientazioni disponibili e buona libertà di movimento, grande varietà di personaggi presentati e controllabili, e soprattutto un background dai toni più seriosi anche se non proprio originalissimi. In definitiva, *Mystaria* non è sicuramente un modo di giocare gli RPG della nuova generazione, ma resta sicuramente un'ottima scelta se si vuole provare qualcosa di diverso dal solito.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ 9/10

Controlli semplici e immediati. Le magie e le tecniche di arti marziali abbisognano di pratica per essere ban padroneggiate

GRAFICA 8/10

Ottimi gli effetti speciali degli incantesimi e delle tecniche di combattimento. Buoni anche gli ambienti in 3D

SFIDA 7/10

La presenza di qualche enigma avrebbe sicuramente giovato alla situazione che, comunque, offre ore e ore di sano divertimento

SONORO 8/10

Musiche belline ma leggermente ripetitive, il discorso migliora per gli effetti sonori

SATURN **83**

SOTTO CONTROLLO

Per passare il turno

Visuale in soggettiva

Per visualizzare i limiti degli spostamenti

Per muovere il cursore o il personaggio sulla mappa

Per visualizzare i punti ferita dei nemici

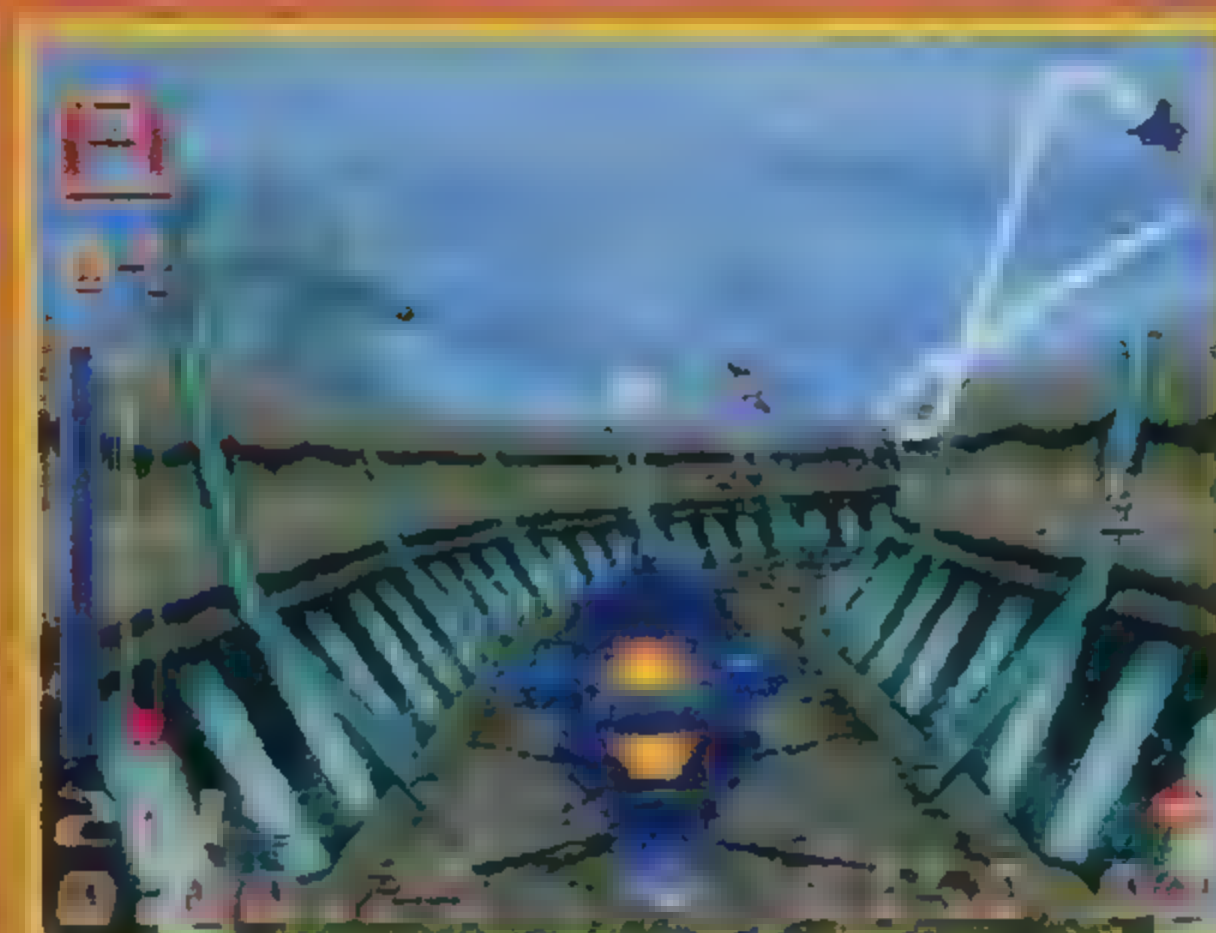
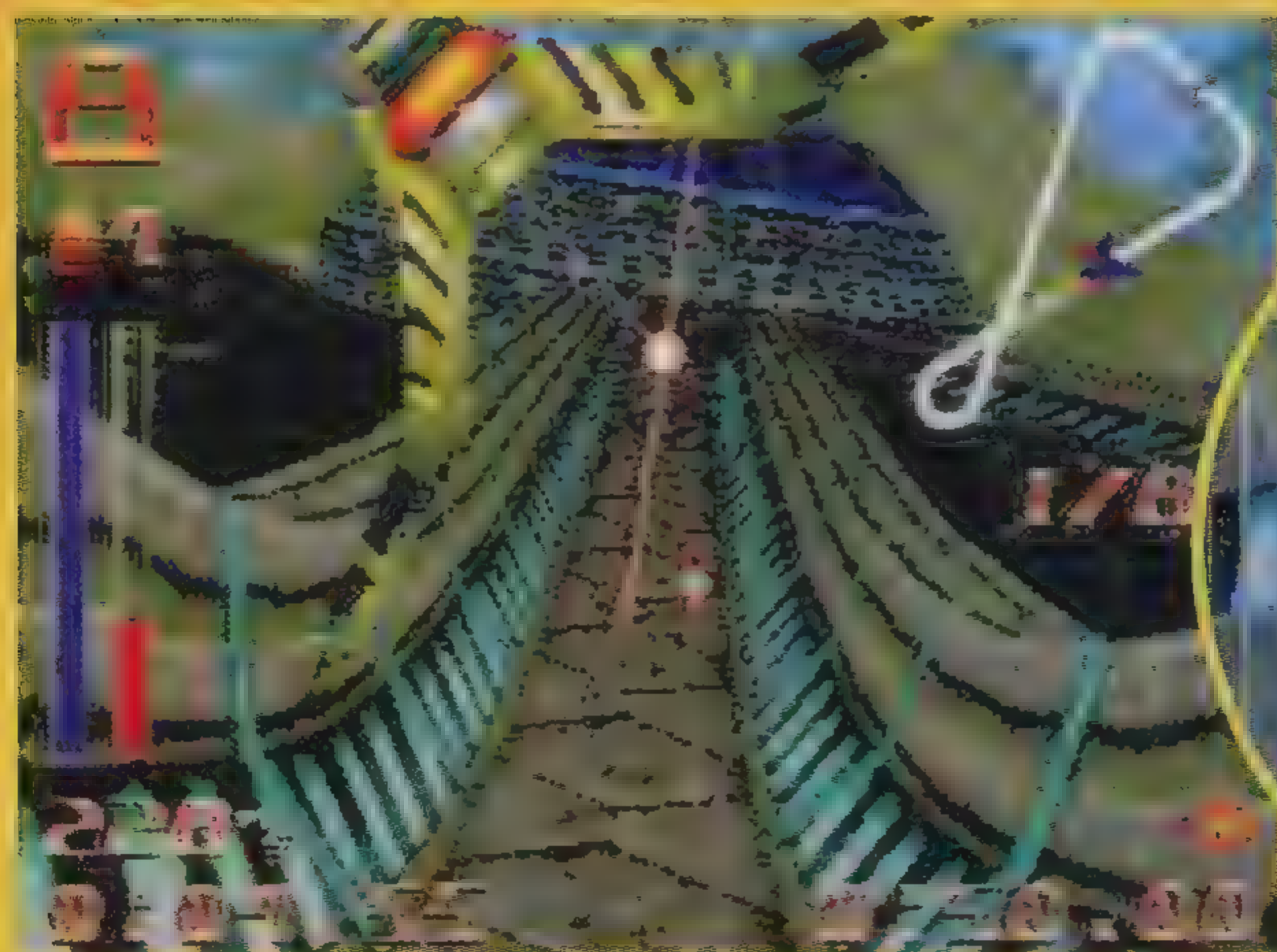
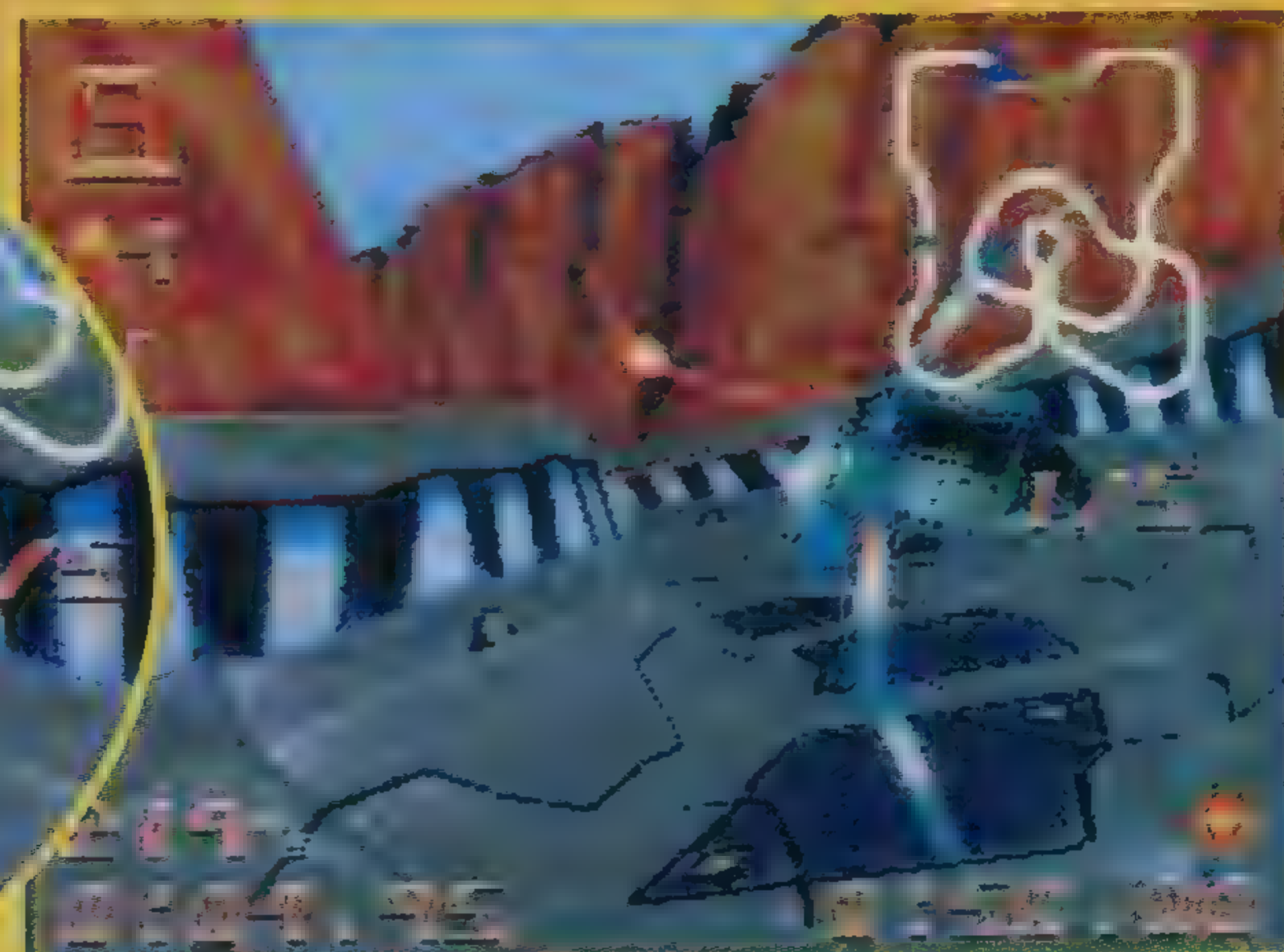
Per confermare una scelta

Per chiamare il "White Wing"

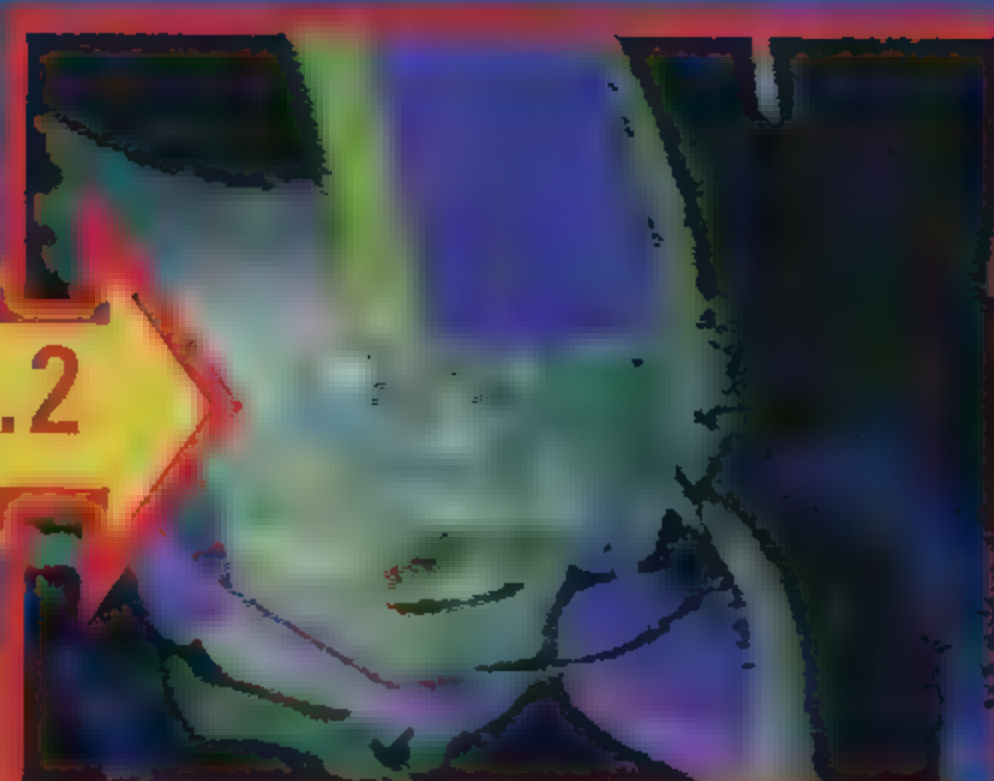
Per uscire da un menu selezionato

Casa: MINDSCAPE
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 2

CYBERSPEED

Quello delle "corse futuristiche" è un genere videoludico con una lunga storia alle spalle. Il progenitore fu *Powerdrome*, un titolo per Atari ST e Amiga che probabilmente non avrete neanche sentito nominare, ma che ha spianato la strada a nipotini illustri come *F-Zero*, *WipeOut*, *Slipstream 5000* (della Gremlin per PC) e *Hi-Octane*. Gli ingredienti di questa collaudata formula sono sempre gli stessi: vetture hi-tech che corrono/volano a velocità stratosferiche (preferibilmente su un cuscino d'aria) e sono equipaggiate con cannoncini e armi assortite per mezzo delle quali tempestano di colpi gli avversari. *CyberSpeed* si inserisce perfettamente in questa categoria, ma introduce alcuni elementi di novità: anzi, pur avendo un aspetto piuttosto tradizionale, si può tranquillamente classificare come "videogioco eccentrico". La causa di questa eccentricità si può individuare nel particolarissimo sistema di controllo. Si tratta di pilotare delle navicelle in una serie di piste più o meno simili per conformazione a quelle di *WipeOut* (ma non altrettanto spettacolari). Sospesa lungo la traiettoria centrale di ogni pista, corre una sottile linea di energia, dal colore rosastro: è un raggio traente a cui le navicelle sono letteralmente "appese" e che svolge una funzione di guida, come i binari nel caso dei treni. La presenza di questo raggio rende superflua la necessità di impostare le traiettorie per mantenere il mezzo al centro della pista: lasciata a sé stessa una navicella segue spontaneamente la direzione del circuito. Ovviamente,

Oltre alle difficoltà rappresentate dalla pista, bisogna guardarsi dai nemici.

Seguendo il filo al centro della pista, e oscillando lungo di esso si sviluppa la spinta propellente per procedere.

La conformità dei vari circuiti ricorda da vicino quelli di *Wipe Out*, anche se graficamente ci sono delle differenze.

...E I BOX DA CHE PARTE SONO?

Prima dell'inizio del gioco vero e proprio, la sequenza iniziale fa del suo meglio per introdurre il giocatore nello spirito delle gare di Cyber Speed.

...1 ...2 e 3

però, esiste un ruolo per il giocatore, solo che è un po' diverso da quello del pilota tradizionale. Agendo sugli assi orizzontali della croce direzionale, bisogna modulare l'"effetto pendolo" della navicella, che può oscillare a 360 gradi, mentre percorre il circuito, intorno al perno costituito dal raggio traente. Questa modulazione ha due funzioni: innanzitutto serve a evitare gli ostacoli e gli avversari (i quali sono ancorati esattamente allo stesso raggio) durante i sorpassi; in secondo luogo, consente di imprimere delle accelerazioni alla navicella. Accade infatti che la forza centrifuga, stressando il raggio traente nelle curve, provoca un assorbimento di energia dal raggio stesso; e siccome questa energia è la stessa che alimenta i motori, gli assorbimenti determinano una diminuzione della propulsione, con conseguente rallentamento. Bisogna allora spostare la navicella verso l'interno delle curve (in senso esattamente opposto a quello che può venire in mente pensando alla discesa di un bob): in questo modo, invece della trazione del raggio, che fa drenare l'energia, si crea una compressione, che innesca un aumento di energia con conseguente spinta propulsiva. Spiegato a parole, il meccanismo può sembrare (anzi, sembra senz'altro) complicato: una volta impugnato il joypad, però, tutto diventa semplice, anche se sulle prima bisogna imporsi di andare contro l'istinto, facendo inclinare la navicella nella direzione opposta rispetto a quella suggerita dalle leggi fisiche. La parte divertente di *CyberSpeed* emerge quando, oltre alla necessità di mantenere un ritmo armonico nella successione delle curve, bisogna anche evitare le collisioni con gli ostacoli (che in alcune piste sono veramente insidiosi) e con gli avversari. A ciò bisogna aggiungere l'immancabile componente "bellica", che impone di guardarsi costantemente le spalle, senza disdegnare di lanciare qualche simpatico missile a ricerca calorica all'indirizzo dei meglio piazzati in classifica.

La sostanza del gioco è arricchita da un vasto assortimento di opzioni. Si possono scegliere otto diverse navicelle, ognuna caratterizzata da valori particolari in fatto di accelerazione, peso, velocità massima e scudi. Per quanto riguarda le armi, inoltre, a parte il cannone al plasma e i missili a ricerca, si possono anche sganciare delle mine che ostacoleranno gli avversari in inseguimento. Non manca, infine, la possibilità di cambiare visuale, come in ogni engine tridimensionale che si rispetti. Le alternative sono tre: soggettiva pura, visuale esterna ravvicinata e visuale esterna normale. In linea di massima, però, le caratteristiche del sistema di controllo, che impone di avere sempre sott'occhio l'esatta posizione della navicella rispetto agli ostacoli presenti sulla pista, rendono la visuale in soggettiva un puro optional.

Il quadro delle opzioni, per concludere, si completa con un sistema di salvataggio ben strutturato: si possono memorizzare i risultati conseguiti sulla memory card o, in alternativa, tramite una password di quattordici caratteri. È un po' lunga, ma è praticamente indispensabile se non si dispone di una card: ognuno dei dieci circuiti disponibili, infatti, diventa accessibile solo quando si conquista il podio di quello precedente.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

Il metodo di controllo della navicella, a volte, può essere difficoltoso.

PLAYSTATION

CYBERSPEED

CyberSpeed è "strano". Sotto la superficie dell'eccentricità, tuttavia, si cela una buona programmazione. Il motore grafico è di gran lunga meno sofisticato di quello di *WipeOut*, soprattutto se consideriamo che la traiettoria obbligata abbatte drasticamente la variabilità della prospettiva, ma è arricchito da una dose generosa di texture e non incappa quasi mai in incertezze. L'effetto di pop-up, la fastidiosa "costruzione" dei poligoni, resa tristemente celebre da *Daytona USA* per Saturn, è praticamente assente. Questo non è, insomma, un titolo da sconsigliare, perché è capace di divertire chi sia disposto ad assimilarne i peculiari meccanismi di gioco. Bisogna però mettere in guardia gli appassionati dei giochi di guida, che potrebbero trovare indigesto l'eccentrico sistema del "pendolo" che governa la velocità della navicella. *CyberSpeed*, in sintesi, non è il Gioco del Secolo, ma è illuminato da barlumi di originalità, che di questi tempi non sono poi così comuni.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (7/10)

Per giocare a CyberSpeed bisogna andare contro il proprio istinto, si tratta di far oscillare la navicella in direzione esattamente opposta a quella che si vorrebbe

SFIDA (7/10)

Le dieci piste si rendono disponibili quando ci si qualifica sul podio. A livello "hard" la sfida è impegnativa. La varietà è incrementata dalla presenza di piste-bonus

GRAFICA (8/10)

I programmatori sono stati stato senz'altro facilitati dall'impostazione predefinita della traiettoria. Apprezziamo, comunque, il motore grafico fluido e rapido

SONORO (7/10)

L'azione è accompagnata da una colonna sonora dal ritmo [illegible] che si adatta piuttosto bene allo stile del gioco. Gli effetti non sono nulla di speciale

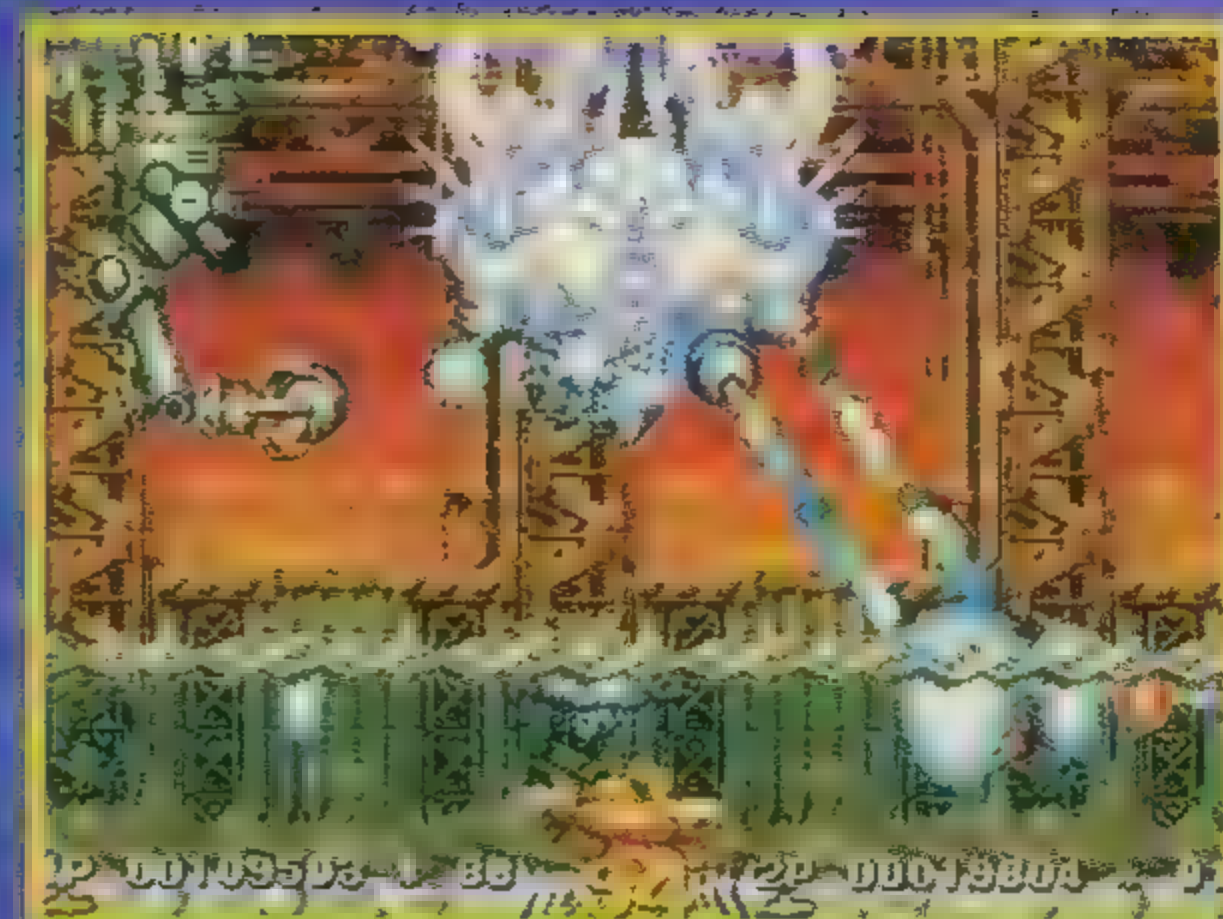
PSX **79**

SOTTO CONTROLLO

Casa: SIMS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 4

IN THE HUNT

Direttamente dal coin-op della Irem, apparso nelle sale giochi nostrane più di un anno fa, è arrivato su Saturn *In the Hunt*, uno sparatutto dall'ambientazione piuttosto originale. A tutti gli appassionati del genere che si sono stufati di battaglie spaziali e aerei ultramoderni, questo titolo offre la possibilità di comandare un potente mezzo sottomarino, la cui missione consiste nell'annientamento della D.A.S., una specie di struttura terroristica iperorganizzata, con la base principale nascosta nelle profondità marine. *In the Hunt* conta la bellezza di sei livelli di gioco, ognuno con la sua particolare ambientazione (l'oceano artico, le profondità marine ricche di attività vulcanica e così via) e il canonico gigantesco mostro di fine livello. L'arsenale del sottomarino è ovviamente adatto alle circostanze e, pur mancando la possibilità di usare una "Smart Bomb", può contare su uno sparo frontale di torpedini, di tre tipi diversi, e su delle armi "verticali" (bombe di profondità verso il basso e missili e "confetti" galleggianti verso l'alto). Il tutto naturalmente potenziabile raccogliendo i numerosi pod ottenibili distruggendo particolari nemici. La carta vincente del coin-op risiede, però, nella sua alta difficoltà, generata dalle molteplici situazioni in cui capita di imbattersi: gli ostacoli della missione non si limitano infatti a semplici e continue ondate di nemici con l'aggiunta di qualche torretta sul fondale, ma variano molto da tratti di mare pesantemente minati ed eruzioni vulcaniche, fino ad arrivare a raggi congelanti, crolli di città sommerse e altro ancora. La conversione su Saturn ha mantenuto pressoché invariata ogni più piccola caratteristica del gioco (fatta eccezione per una inversione nell'ordine dei sei livelli), ma la ricchezza del dettaglio grafico e la confusione che spesso regnano sullo schermo, causano, soprattutto nel gioco a due, qualche fastidioso rallentamento. Inoltre, per quanto *In the Hunt* rimanga un ottimo gioco, la presenza dei continua infiniti ne ha profondamente minato l'alta longevità originale, rovinando un po' tutti gli altri aspetti positivi che questo titolo possiede.

• *Air*

Dovrete fare particolare attenzione ai laser per poter sopravvivere.

Si ringrazia Japan Planet (Monza-MI)

Il primo mostro di fine livello non vi darà particolari problemi.

IN THE HUNT

L'idea di ambientare questo *In the Hunt* nel profondo del mare si rivela sicuramente come la carta vincente del gioco. L'habitat marino ha permesso, infatti, la creazione di situazioni particolari piuttosto geniali e apprezzabili e, in un genere dove l'originalità è sempre un optional, queste caratteristiche saltano subito all'occhio. Il tutto è poi esaltato dal notevole impatto grafico, ricco di particolari e dettagli accattivanti; ma questo stesso vantaggio è anche la causa delle sue disgrazie, dal momento che l'azione di gioco risulta spesso piuttosto confusa (insieme a qualche rallentamento) per l'incredibile quantità di sprite e animazioni sullo schermo. Al di là di questi problemi, in realtà facilmente sopportabili, il difetto maggiore viene dalla presenza dei continua infiniti che permettono di terminare il gioco in un'oretta. Se non siete particolarmente virtuosi da evitare di continuare, questo titolo potrebbe essere dunque troppo corto. Un vero peccato (ci risiamo, NdTrust), perché molte sono le sue caratteristiche vincenti.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Buona nel complesso ma l'eccessiva confusione e gli occasionali rallentamenti (soprattutto nel gioco a due) la danneggiano leggermente

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Davvero ben fatta in ogni singolo particolare, ricca di dettagli e tocchi di classe

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Il gioco, anche a livello Normal, è davvero molto difficile ma i continua infiniti permettono comunque di finirlo in breve tempo

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Buone le musiche e gli effetti sonori: esattamente quello che serve in uno sparatutto

SATURN 80

SOTTO CONTROLLO

Muove il sottomarino
Fuoco automatico con entrambe le armi
Spara le torpedo

COMPUTER SACE
CENTRO GIOTTO — PADOVA
CONSOLE SHOP
GALL. S.LORENZO, 11/13 — VICENZA
CRONST
VIA G. GALILEI, 25 — TRENTO
ECHOS
CENTRO LE PIRAMIDI — TORRI DI QUARTESOLO (VI)
ELETTRO CASA NORD
VIA BRENNERO, 366 (BREN CENTER) — TRENTO
FERRARIN
VIA DE MASSARI, 10 — LEGNAGO (VR)
GAME MASTER
VIA AQUILEIA, 15/A — UDINE
GUERRA COMPUTER
CENTRO VALE CENTER — MARCON (VE)
P.ZZA S.TRENTIN, 6 — TREVISO
VIA BISSUOLA 20/A — MESTRE (VE)
GUTWENIGER
VIA PORTICI, 16 — BOLZANO
MOFERT 5
VIA LEOPARDI 24/A — UDINE
MUSIC CENTER
VIA BOLZANO, 39 — GARDOLO (TN)
NEGOZI ECO ITALIA
Tel. 0461-822291
NEGOZI GET TRIVENETO
Tel. 049-8700854
SARTO RADIO TV
VIA ARMISTIZIO, 79 — PADOVA
SCALCHI MARKET
VIA CA'BALDI, 139 — VICENZA
SCHIAVOTTO
SS MAROSTICA, 24 — VICENZA
SME
VIA ORSATO, 5 — MARGHERA (VE)
"CENTRO PIAVE" — S.DONA' DI PIAVE (VE)
VIA CONEGLIANO, 59 — SUSEGANA (TV)
VIA NINO BIXIO, 3 — ZOPPOLA (PN)
V.LE VENEZIA, 8 — PORTOGRUARO (VE)
TECNOCITY
VIA VALPOSINA, 55 — THIENE (VI)
TESTI GIOCATTOLI
VIA S. LUCIA, 13/23 — PADOVA
TUTTO VIDEO
VIA S. ANGELO, 86/C — TREVISO
VENEZIA NET
CASTELLO, 6184 — VENEZIA
VIDEOLAND GAMES
VIA RISMONDO, 4 — TRIESTE
VIDEOUNO
PIAZZA CESARE BATTISTI, 10 — CAVALESE (TN)
ZL COMPUTERS
VIA EINAUDI, 42 — MESTRE (VE)

EMILIA ROMAGNA

BAIT & BORGHI
VIA VOLTURNO, 7/F — BOLOGNA
BUSINESS POINT
VIA CARLO MAYR, 85 — FERRARA
CABRINI
CENTRO COMMERCIALE TORRI, int 19 — PARMA
VIA GRAMSCI, 58 — SORBOLO (PR)
CARTOLERIA STERLINO
VIA MURRI, 73/C-D — BOLOGNA
CD ONE
VIA SANDRO PERTINI, 45 — COLLECCHIO (PR)
COMET
VIA MICHELINO, 105 — BOLOGNA
COMPUTER ONE
VIA VELA, 12/2 — BOLOGNA
DEDALO
LARGO ROMA, 1 — SALSOMAGGIORE T.(PR)
ELECTRONIC FUN
CORSO VITTORIO EMANUELE,142 (Galleria Politeama) — PIACENZA
GAME OVER
VIA BERTOLA, 6 — RIMINI
GET READY
VIA GUIDOTTI, 40/B — BOLOGNA
MARCO POLO
VIALE ROMA, 171 — FORLÌ
NEGOZI GET EMILIA ROMAGNA
Tel. 049-87008
ORSA MAGGIORE
CENTRO COMM.LE PORTALI: V.LE DELLO SPORT 50/22 — MODENA
PETER PAN
VIA EMILIA S. STEFANO, 17/A — REGGIO EMILIA
RED & BLACK COMPUTER
VIA MONTE SABOTINO 1/E — CARPI (MO)
ZANICHELLI GEMMINO DI BRUNO
VIA A. SAFFI 78/BIS — PARMA

TOSCANA

BIANCHI ELETTRONICA
STRADA MASSETANA ROMANA, 24 — SIENA
BOBINI GIOCATTOLI
VIA L.B. ALBERTI 1/H — AREZZO
C.D.S
VIA V.VENETO 115/117 — AREZZO
PIAZZA GIOTTO 29 — AREZZO
VIA P.TOSELLI126 — FIRENZE
VIALE DEI MILLE 140 — FIRENZE
VIA C. DEL PRETE 6 — LUCCA
VIA MARINA VECCHIA 222 — MASSA
VIA CARNELUTTI — PISA
CHECK POINT
VIALE M. FANTI, 1D/R — FIRENZE
CIPOLLA ANTONIO
VIA VITTORIO VENETO 26 — LUCCA
COMPUTER & CO
VIA BISENZIO A S. MARTINO, 3/B — PRATO
CONSOLE GAMES
VIA EMPOLESE, 36 — MONSUMMANO TERME
CONSOLE POINT
VIA V. GIOBERTI 16 — MONTECATINI TERME
FLOATING POINT
GALLERIA LEONARDO DA VINCI 32 — MASSA
FUTURA 2
VIA L. CAMBINI, 17/19 — LIVORNO
GENIUS COMPUTER
VIA M. COPPINO, 113 — VIAREGGIO
GIOCOMANIA
VIA L. ANDREOTTI, 11 — PESCIA
HOBBYTRONICS
VIA F. CORRIDONI, 15/A — FIRENZE
IL COMPUTER
V.LE COLOMBO 216 — LIDO DI CAMAIORE
LA CITTÀ DEI RAGAZZI
VIA V. DA FILICATA, 47 — PRATO
VIA L. MARENZIO, 27/29 — FIRENZE
VIA MEUCCIO RUINI, 18 — MONTEVARCHI (AR)
MORGANA
VIA DALMAZIA 424 — PISTOIA
NEGOZIO CALAMAI
VIA DEI CIMATORI 17/R — FIRENZE
VIDEOSOUND 2000
VIALE ITALIA 5 — LIVORNO
PUNTO SOFT
VIA TORCICODA 1/R — FIRENZE
PUNTO SOFT 3
VIALE GUIDONI 77/B — FIRENZE
PUNTO SOFT 7
VIA F. CAVALLOTTI 28 — PRATO
STEREOCENTRO
VIALE MANIN 33 — VIAREGGIO (LU)

UMBRIA

GIOCATTOLANDIA
C.SO CAVOUR, 281 — ORVIETO (TR)
CASA DEL GIOCATTOLO
VIA VIETNAM, 8 — BASTIA UMBRA (PG)
WARE
VIA CAIROLI, 1 — CITTA'DI CASTELLO (PG)
C.D.S
VIA CAMPO DI MARTE 3 — PERUGIA

ABRUZZO

COMPUTER MARKET
VIA TRIESTE 79/81 — PESCARA
FERRI ELETTRODOMESTICI
VIA TIBURTINA VALERIA, 57 — PESCARA
VIA EMILIA, 10 — PESCARA
GULLIVER
VIA STRINELLA, 2/E — L'AQUILA
MAPE
VIA NAZ.ADRIATICA SUD, 102 — SILVI MARINA (TE)
CENTRO COMM.LE BERNARDI: V. NAZ. ADRIATICA N., 37 — FRANCAVILLA AL MARE (CH)
MEGA-COMPUTER
VIA NAZIONALE ADRIATICA, 76 — PESCARA
SCIARRETTA
VIA TIBURTINA VALERIA Km.117,5 — AVEZZANO (AQ)
TECNO-MEDIA
VIA M. DELFICO, 32 — TERAMO
VISIONI MEDIATECA
VIA CONTE DI RUVO, 73 — PESCARA

MARCHE

BERDINI
VIA S.PELLICO — CIVITANOVA MARCHE (MC)
DREAM GAMES
VIA R. SANZIO, 126 — SENIGALLIA (AN)
PELLEGRINI
S.S. 16 ZONA BARACCOLA — ANCONA
CENTRO COMM. LE "IL MOLINO" VIA ABBAGNANO — SENIGALLIA (AN)
CENTRO COMM. LE "METAURO" VIA EINAUDI, 30 — BELLOCCHI DI FANO (PS)
TARLAZZI
VIA F.LLI KENNEDY, 7/9 — SFORZACOSTA (MC)
VIDEO GAMES CENTER
VIA B.BUOZZI, 16 — P.TO S.GIORGIO (AP)

SARDEGNA

COMPUTER SHOP
VIA ORISTANO, 12 — CAGLIARI
VIDEO GAMES
VIA DEI MILLE, 17 — SASSARI

LAZIO

CHIOCCIA LEONILDE
V.LE G.MARCONI, 277 — ROMA
COMPULAND
VIA DELLE OMBRINE, 35 — FIUMICINO (RM)
ELETTROVIMAR
VIA LAGO DEI TARTARI, 63 — GUIDONIA (RM)
FB COMPUTERS
PIAZZA MANCINI, 3/A — ROMA
HABITAT ZANGRILLI
S.S. 155 N.113 — FROSINONE
LA MONGOLFIERA 2001
VIA FILOTEO ALBERINI, 25 — ROMA
L'ARCOBALENO
VIA CASSIA 6/C — ROMA
M ELECTRONICS
c/o CENTRO COMM.LE "I GRANAI" — ROMA
METROIMPORT NEW
VIA ANASTASIO II, 430/440 — ROMA
ODIS
P.ZZA DI PONTE LUNGO, 31 — ROMA
O.T.S. ELECTRONICS
VIA ROMANO ANTONAZZO, 3 — ROMA
VIA DEI GELSI,130/B — ROMA
P.C.C. COMPUTER HOUSE
VIA CASILINA, 283/D — ROMA
PERGIOCO
VIA DEGLI SCIPIONI, 109 — ROMA
R.C.E.
PIAZZA DEI GERANI, 40 — ROMA
TOP COMPUTERS
c/o CENTRO CMM.LE MORBELLA — LATINA
VIDEO EVOLUZIONE
VIA CARROCETO, 85/87/89 — ROMA

CAMPANIA

CAPRI GRAPHIC
VIA LISTRIERI, 17 — CAPRI (NA)
ELETTRONICA 2000
C.SO DURANTE, 40 — FRATTAMAGGIORE (NA)
GIOCAMONDO
VIA MADDALENA, 26 — NAPOLI
VIA DUOMO 290/G — NAPOLI
VIA S. COSMO FUORI PORTANOLANA, 44 — NAPOLI
GIOCATTOLI LANZETTA
VIA CARDUCCI, 45 — AVELLINO
GIOCO E STRATEGIA
SALITA ARENELLA, 22/D — NAPOLI
INFORMATICA ESSE
VIA LIBERTÀ, 258 — PORTICI (NA)
MFC QUAGLIA
CITTA' MERCATO — MUGNANO (NA)
CENTRO "LE GINESTRE" — VOLLA (NA)
CITTA' MERCATO — POMPEI (NA)
CALATA S.MARCO, 25 — NAPOLI
MIGLIARDINI UMBERTO
VIA SANT' ANNA DEI LOMBARDI — NAPOLI
MULTIMEDIA
VIA GUARINI, 23 — AVELLINO
NEW COMPUTER MARKET
C.SO GARIBALDI, 65 — SALERNO
NEW MEDIA
VIA DE GASPERI 42/44 — CASERTA
SEGANINTENDOMANIA
VIA CRISPI, 18 — NAPOLI
VIA MERLIANI, 112/BIS — NAPOLI

CALABRIA

ALFANO GIUSEPPE
VIA BALDACCHINI, 109 — AMANTEA (CS)
CONSOLE POINT
VIA GIUSEPPE VERDI (Palazzo Gemelli) — RENDE (CS)
DE LUCA GIOVANNI
VIA PANEBIANCO, 255 — COSENZA
ELIGIO ANNICHIARICO
VIA ROMA, 21 — CASTROVILLARI (CS)
PRINCI MARIA
C. DA PARCHERIA — RIZZICONI (RC)
CATANZARO LIDO (CZ)
RASPA
SOVERATO (CZ)
STARGAMES
VIA VENETO, 7 (Museo) — REGGIO CALABRIA
VIA SBARRE CENTRALI, 210 — REGGIO CALABRIA
TELERADIO PRODOTTI
LARGO OSPEDALE — CROTONE

SICILIA

2M
V.LE STRASBURGO, 166 — PALERMO
ABACUS
V.LE DELLE MAGNOLIE, 19 — PALERMO
CARUSO CENTRO ELETTRONICA
VIA MARSALA, 129 — TRAPANI
CASCINO ANGELO & C.
C.SO UMBERTO E MARGHERITA, 2 — TERMINI IMERESE (PA)
FANTASY GIOCATTOLI
VIA LOMBARDIA, 2 — VILLAGGIO MOSE'(AG)
HOME COMPUTER
V.LE DELLE ALPI 50/E — PALERMO
TUTTO DI PUMA FRANCESCO
VIA MANZONI, 165 — AGRIGENTO
PRISMA COMPUTERS
VIA CANFORA 122/124 — CATANIA

PUGLIA

A.C.
VIA GIOVINAZZI, 68 — TARANTO
BIT
VIA 95° REGGIMENTO DI FANTERIA, 87 — LECCE
DI MATTEO ELETTRONICA
VIA C. PISACANE, 11 — BARLETTA (BA)
E.C.I.
VIA ISONZO, 28 — FOGGIA
ELETTRO JOLLY
VIA ZARA, 73 — TARANTO
LEVANTE COMPUTER
VIA DE GIOSA, 73 — BARI
PROGETTI INFORMATICA
VIALE MAGNA GRECIA, 108/B — TARANTO
RANIERI
VIA SPARANO, 97 — BARI
REGNO DEI BIMBI
VIALE EINAUDI, 17 — BARI
SASVA
VIA APPIA, 169 — BRINDISI
VIDEOMANIA
VIALE UNIVERSITÀ, 61 — LECCE
VIDEOSUONO
VIA COSIMO DE' GIORGI, 3/5 — LECCE
WILLIAM'S COMPUTER
VIALE DELL'UNITÀ D'ITALIA, 71 — BARI

REPUBBLICA S. MARINO

ELECTRONICS S.A.
VIA 5 FEBBRAIO — FIORINA (REP. S.MARINO)

PARTECIPA ANCHE TU ALLE OLIMPIADI 1996 E PORTA IL TUO AMICO...

IZZY'S

QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

**La mascotte ufficiale delle Olimpiadi di Atlanta del 1996 deve recuperare i 5 anelli mancanti del simbolo olimpico per poter abbandonare il "Mondo di Torch" e partecipare all'evento sportivo più importante del secolo.
IZZY ha l'incredibile facoltà di trasformarsi in qualsiasi oggetto sportivo: palloni, giavellotti...**

U.S.GOLD

**MD,
SNES,**

MANUALE MULTILINGUE INCLUSO ITALIANO

MD £ 129.900
SNES £ 139.900

Numero Verde
167-821177

LEADER

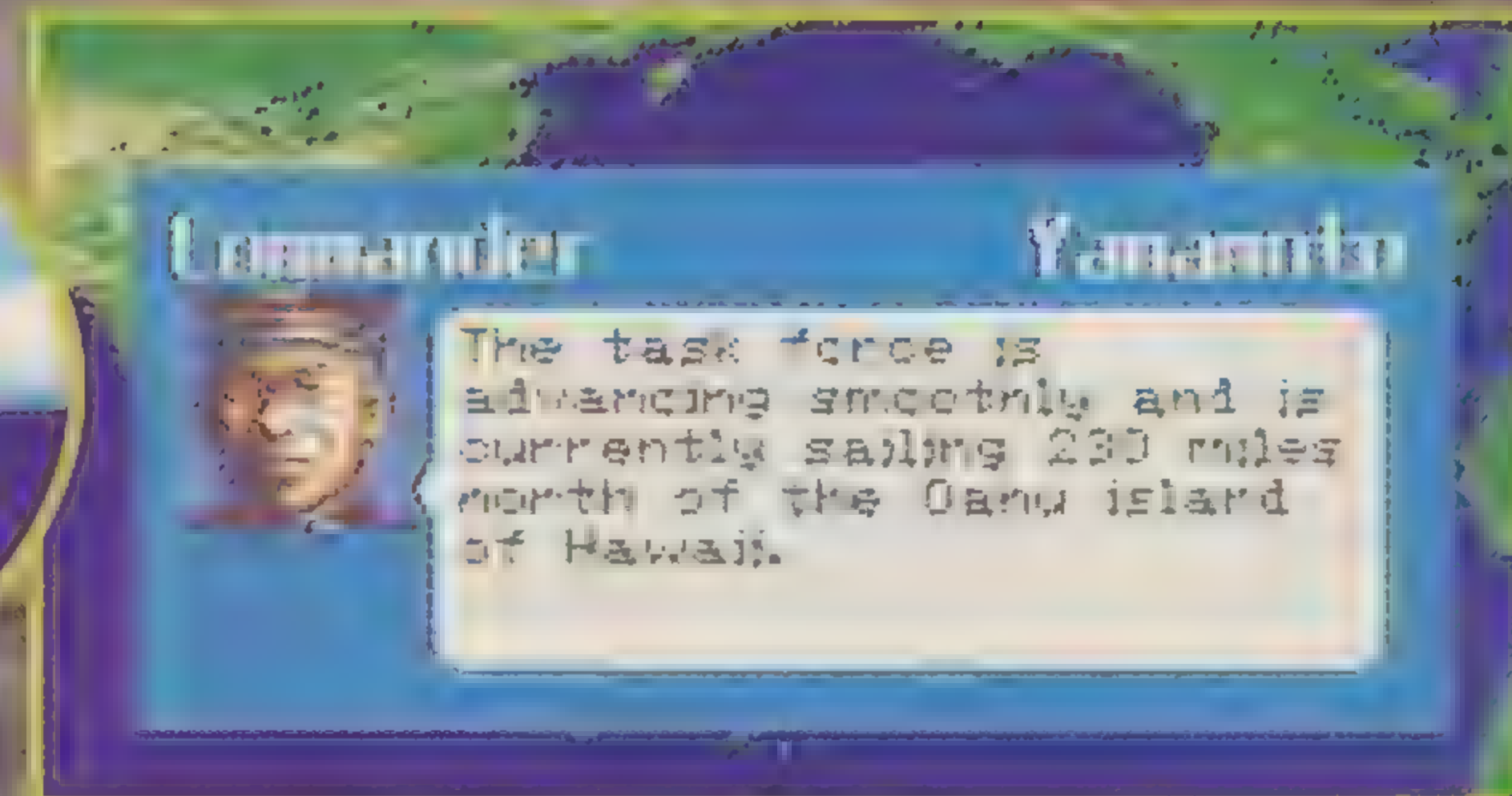
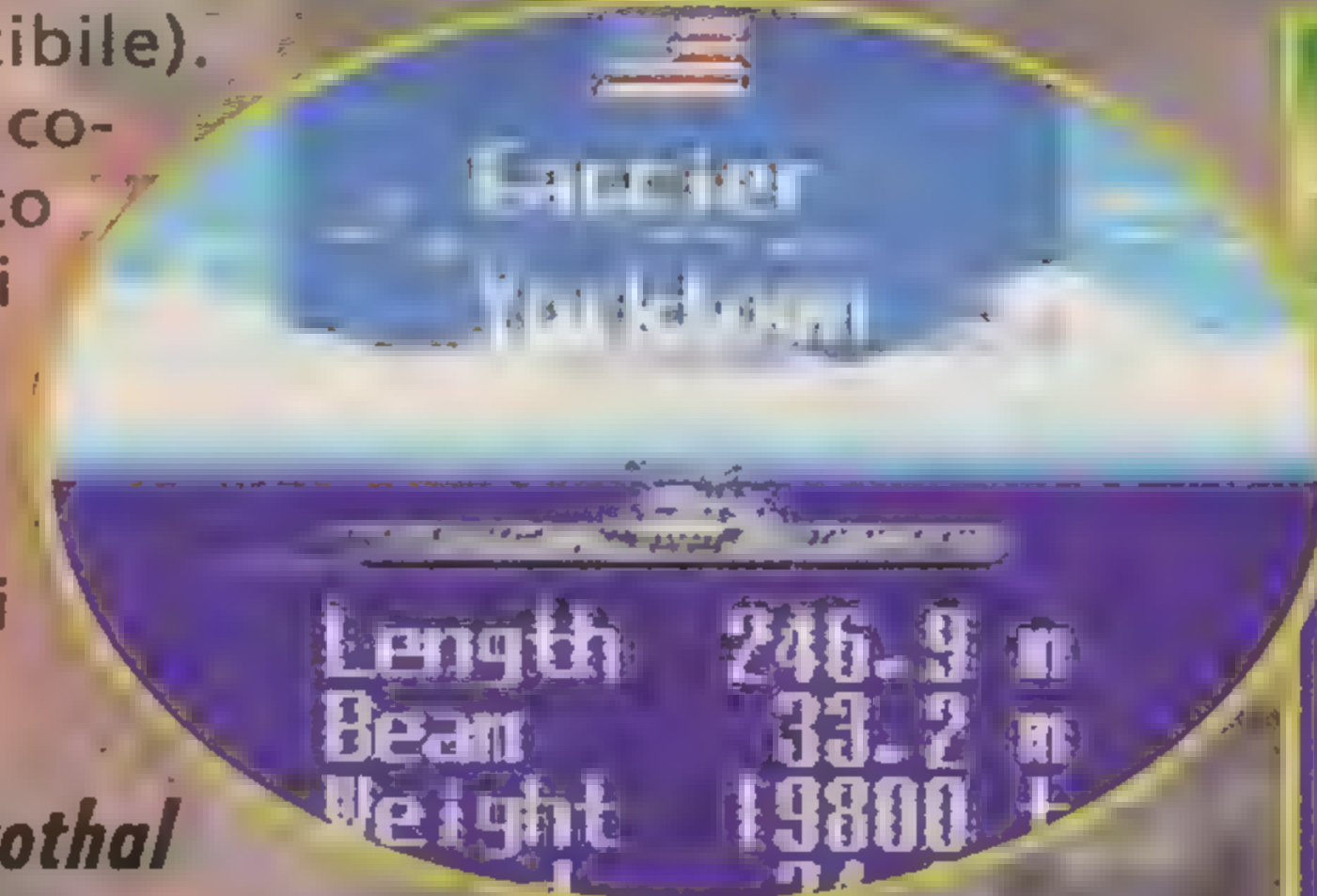
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DELPI

Casa: KOEI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

P.T.O. II
Pacific Theater of Operations

"Pacific Theater Operations": è questo il significato dell'acronimo che dà il titolo all'ultimo prodotto della Koei. E, naturalmente, si tratta di un gioco di simulazione bellica dallo spessore veramente imponente, com'è nella tradizione di questa casa. L'azione è ambientata nel 1941, l'anno in cui l'attacco di Pearl Harbour da parte della Marina Imperiale Giapponese determinò l'ingresso in guerra degli Stati Uniti. Il primo dei dieci scenari disponibili, in particolare, ha inizio proprio l'8 dicembre 1941, all'indomani della sleale offensiva nipponica (mentre gli Zero radevano al suolo la base militare di Pearl Harbour, infatti, il Giappone non aveva ancora dichiarato guerra agli Stati Uniti). Da qui la simulazione attraversa le più importanti fasi dello scontro sul Pacifico (non manca, ovviamente, la Battaglia delle Isole Midway, 4 giugno 1942), fino ai giorni finali del febbraio 1945. Il gioco mantiene un taglio "politicamente corretto" presentando in modo imparziale entrambe le parti in guerra: sta al giocatore sposare una delle due cause cercando, magari, di cambiare gli eventi della storia. È comunque disponibile una modalità a due giocatori, che mette a confronto strategie umane ed esonera da ogni compito l'intelligenza artificiale del programma.
Gli scenari si dividono in "brevi" e "campagne": selezionando uno dei brevi -sette in tutto- si possono impostare in partenza le condizioni di vittoria, che devono essere raggiunte entro un limite di tempo, ossia in un certo numero di turni, dato che il gioco non è in tempo reale; per le campagne, invece, le condizioni sono più restrittive, e bisogna alternativamente conquistare la capitale nemica, oppure ridurre a zero la produttività della nazione nemica, oppure ancora portare a 1800 (l'unità di misura non è specificata) la propria produttività.
Per raggiungere gli obbiettivi imposti dallo scenario si può agire su un numero veramente enorme di leve strategiche, che vanno da quelle militari, come la logistica delle truppe, della flotta e dei mezzi terrestri, a quelle di profilo politico, come la definizione degli stanziamenti militari nei budget mensili del bilancio nazionale o lo sfruttamento delle proprie risorse naturali (particolarmente il petrolio da raffinare in combustibile).
P.T.O. 2 rimane comunque un gioco rivolto solo agli appassionati, che non è certo in grado di risollevare le vacillanti sorti del SNES.

• ***Pentothal***

Queste schermate di selezione sono alla base di tutto il gioco.

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

P.T.O. II

I titoli della Koei sono l'esempio più estremo del concetto di "prodotto di nicchia". Sono giochi oscuri, accompagnati da spessi manuali, costruiti su fittissime ragnatele di rapporti causa-effetto, privi di ogni ammiccamento grafico. Per il giocatore medio, che nel segmento delle console ha una spiccata propensione per gli arcade, si tratta semplicemente di mattoni mortalmente noiosi da evitare come la peste. *P.T.O.II*, come altri titoli di questa casa, potrà essere amato solo da quella minoranza di giocatori anomali che è disposta a (anzi ama) passare ore e ore navigando col joypad per menu e sottomenu. Il cuore simulativo del gioco è senz'altro ben congegnato, ma resta il fatto che la componente estetica, sonora ma soprattutto grafica, è totalmente inadeguata. I turni si ripetono in modo monotono, fra schermate dal design grezzo ed elementare e banali marcette militari. Nel 1996, e al prezzo a cui si acquistano le cartucce per il Super Nintendo, è più che lecito attendersi una programmazione più attenta anche alla forma.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

SUPER NES

Voce	Voto
GIOCABILITÀ	6
GRAFICA	5
SFIDA	7
SONORO	5

GIOCABILITÀ: Se si riesce a sorvolare sull'aspetto grafico degno di un 8 bit, ci si può affidare a un engine simulativo rigoroso e flessibile. Il sistema a turni funziona bene.

GRAFICA: Le piccole finestrelle in cui di tanto in tanto vengono visualizzate immagini statiche dal disegno approssimativo sono solo un esempio della grafica deludente.

SFIDA: I dieci scenari ripercorrono l'intero episodio della guerra sul Pacifico. C'è da divertirsi, ma solo per i fanatici (ripeto: fanatici) del genere. Gli altri, alla larga.

SONORO: I chip sonori del Super Nintendo possono permettersi senz'altro qualcosa di più delle banali marcette militari che accompagnano immancabilmente ogni fase di gioco.

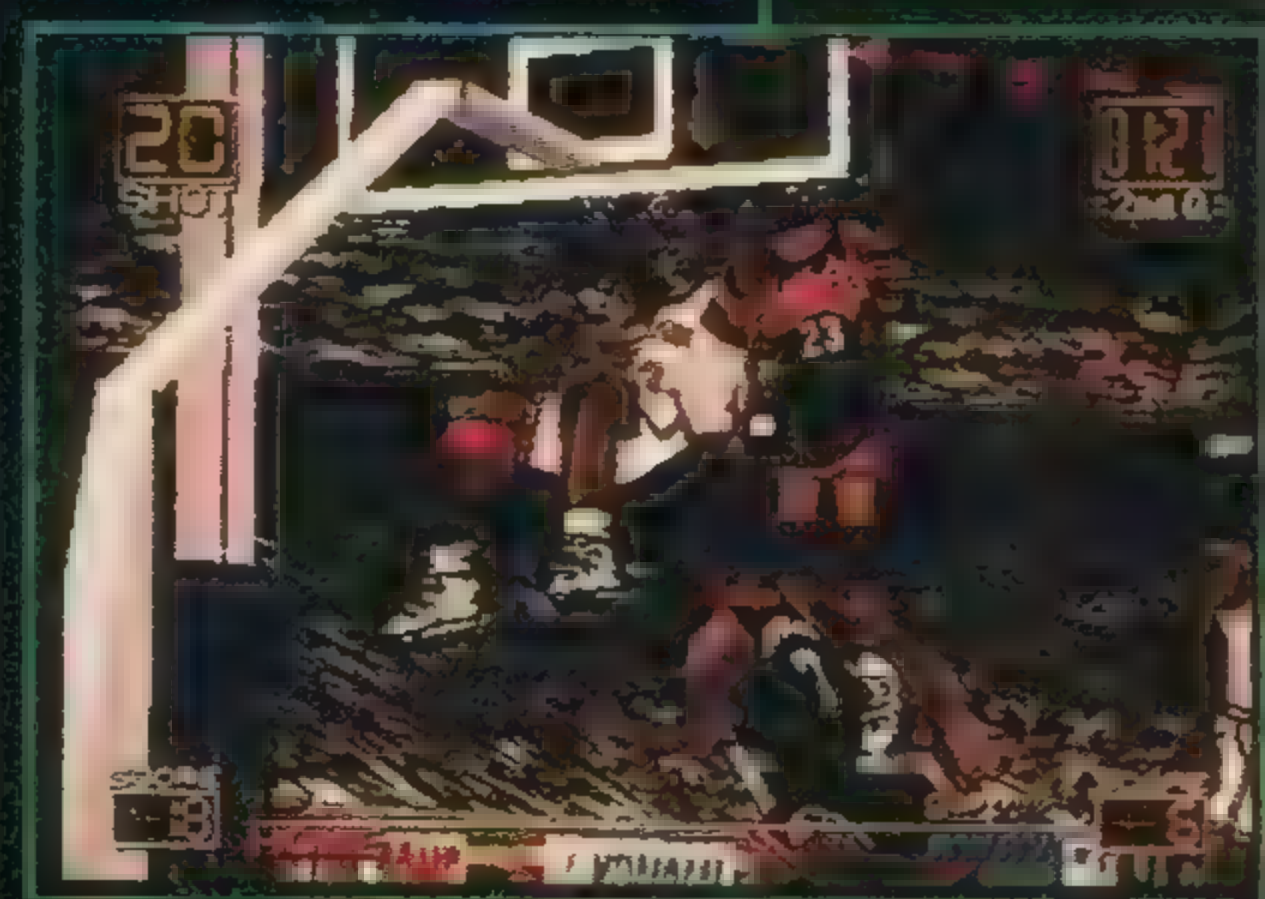
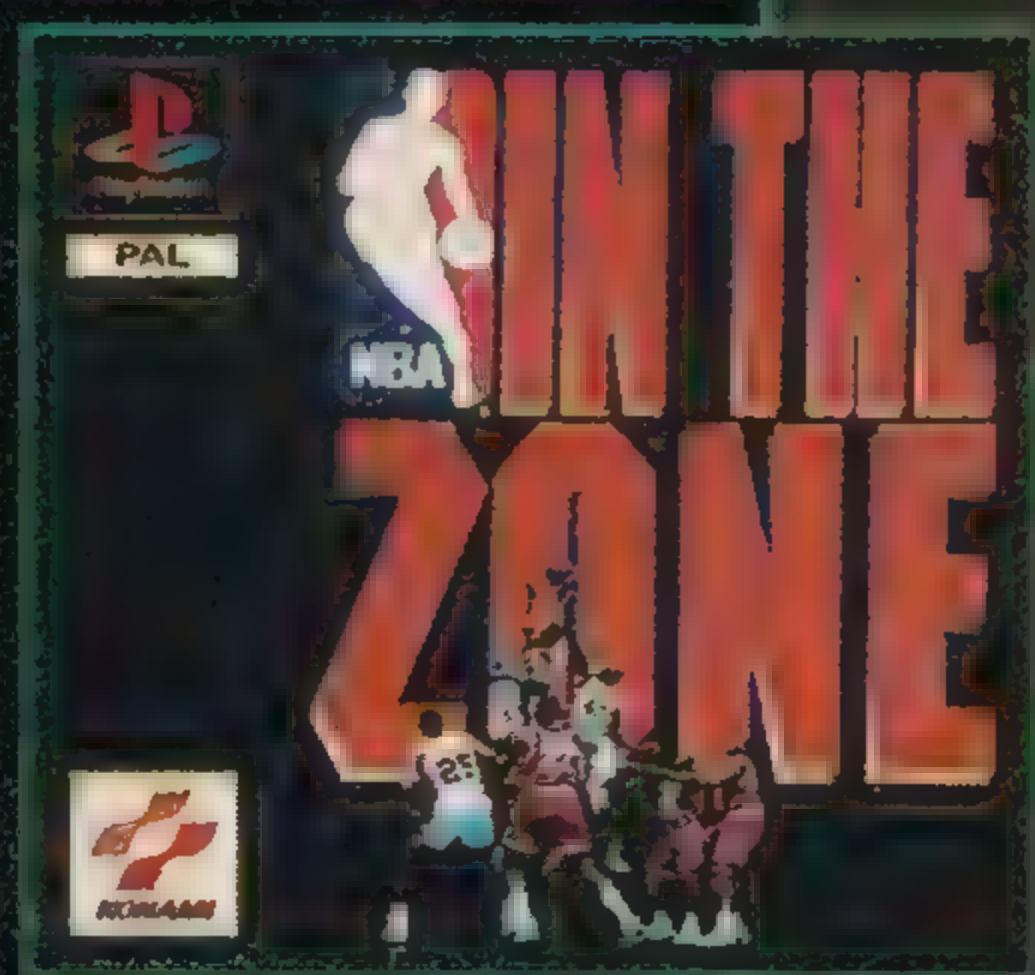
SNES **60**

SOTTO CONTROLLO

Per passare da una pagina all'altra nelle schermate di reporting

Per spostare il cursore sulle mappe e selezionare le opzioni

Per visualizzare la data e le condizioni climatiche nella mappa ravvicinata

Per passare dalla mappa strategica alla mappa ravvicinata

Per confermare il comando selezionato

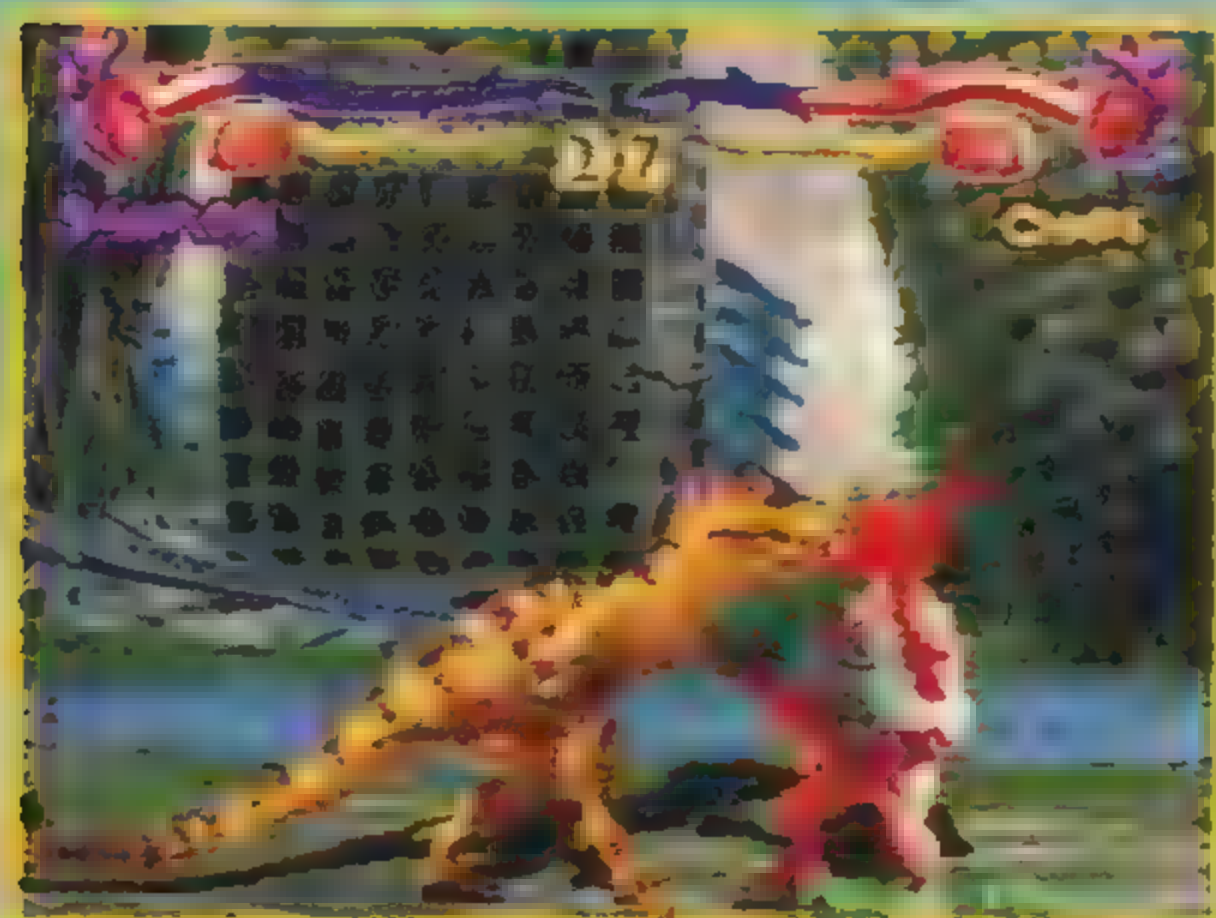
Per annullare il comando selezionato

Casa: **TIME WARNER**
N°Giocatori: **1/2**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **10**

PRIMAL RAGE

Primal Rage, il picchiaduro più "bestiale" dell'ultimo periodo, approda ora anche sulla PlayStation, lasciando decisamente perplessi tutti coloro i quali si aspettavano dalla trasposizione su una console a 32 bit un risultato se non eccellente, almeno discreto. Purtroppo così non è stato, e per una serie di motivi abbastanza evidenti: la tecnica di digitalizzazione in stop-motion dei dinosauri protagonisti del gioco non ha certo sortito dei risultati ottimi, le collisioni (indispensabili in un picchiaduro) sono state decisamente poco curate, la realizzazione dei fondali lascia a desiderare e il basso numero dei personaggi, sette in tutto, di certo non migliora la situazione. A poco serve la presenza di un buon numero di opzioni e del singolare sistema di gioco, che si basa sulla conquista di sette territori da parte del dinosauro usato (cambiando personaggio col continue si dovrà quindi ricominciare tutto daccapo) fino allo scontro finale con tutti gli avversari in rapida sequenza. Il risultato globale non trae molti vantaggi da nessuna delle due cose, e la giocabilità fa il resto presentando un sistema di controllo decisamente scomodo. Le combo sono poche e difficili da realizzare, e i finali dei vari mostri combattenti non sono certo il massimo... Resta quindi da chiedersi quanto senso abbia produrre titoli del genere con giochi del calibro di *Toshinden 2* e (tra poco) *Tekken 2* in circolazione.

• ***Orwell 2000***

Si ringrazia Gameland (MI)

Nelle macerie di una moderna civiltà i due giganteschi animali si sfidano.

PRIMAL RAGE

Considerando la già notevole quantità di picchiaduro su PlayStation, riesce difficile capire come sia possibile lanciare sul mercato un titolo così poco competitivo come *Primal Rage*. Se fino ad ora la Time Warner con le sue produzioni non ha certamente brillato di luce propria sulle console a 32 bit, vedi il caso di Tama o del discreto ma non eccelso *Virtua Racing*, con quest'ultima conversione la situazione non è certamente migliorata, rendendo così questa conosciuta software house una delle meno interessanti nel nuovo panorama videoludico. Confrontando *PR* con altri titoli del genere usciti più o meno recentemente, le differenze saltano subito all'occhio, prima fra tutte l'esigua scelta di personaggi che il gioco mette a disposizione, accorciando così drasticamente il livello di longevità che un prodotto come questo dovrebbe saper garantire. Ma le carenze si notano anche, e maggiormante, a livello tecnico, dove la cattiva digitalizzazione dei combattenti e la scarsa fluidità dei movimenti tolgono al giocatore ogni gratificazione a livello di grafica ma soprattutto di giocabilità.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 6/10
Alcune mosse sono molto difficili da realizzare, inoltre il gioco non dispone di molte combo e prese.

GRAFICA 7/10

SFIDA 6/10
I lottatori sono solamente sette e non vi terranno impegnati a lungo a causa di un'intelligenza artificiale limitata. In due migliora leggermente.

SONORO 6/10

PSX **73**

SOTTO CONTROLLO

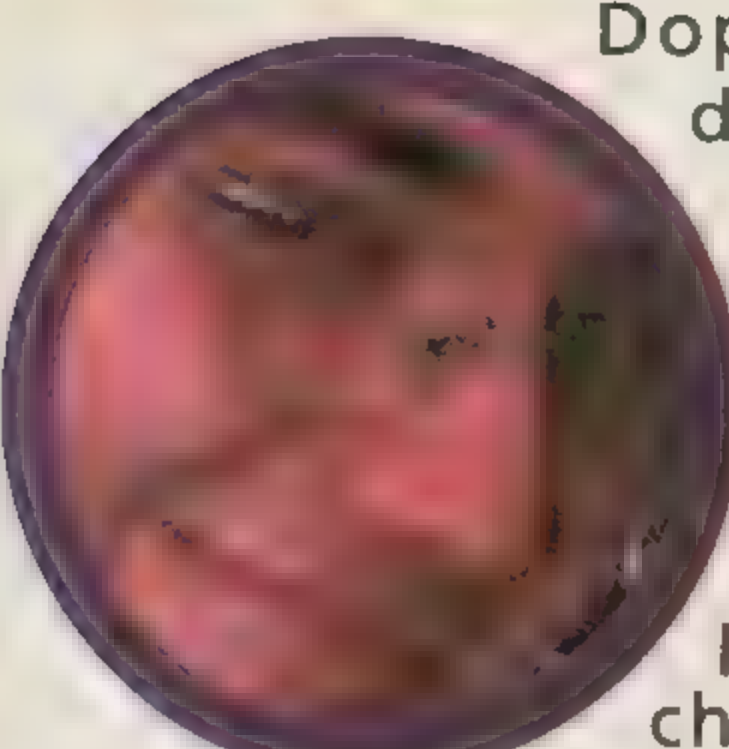
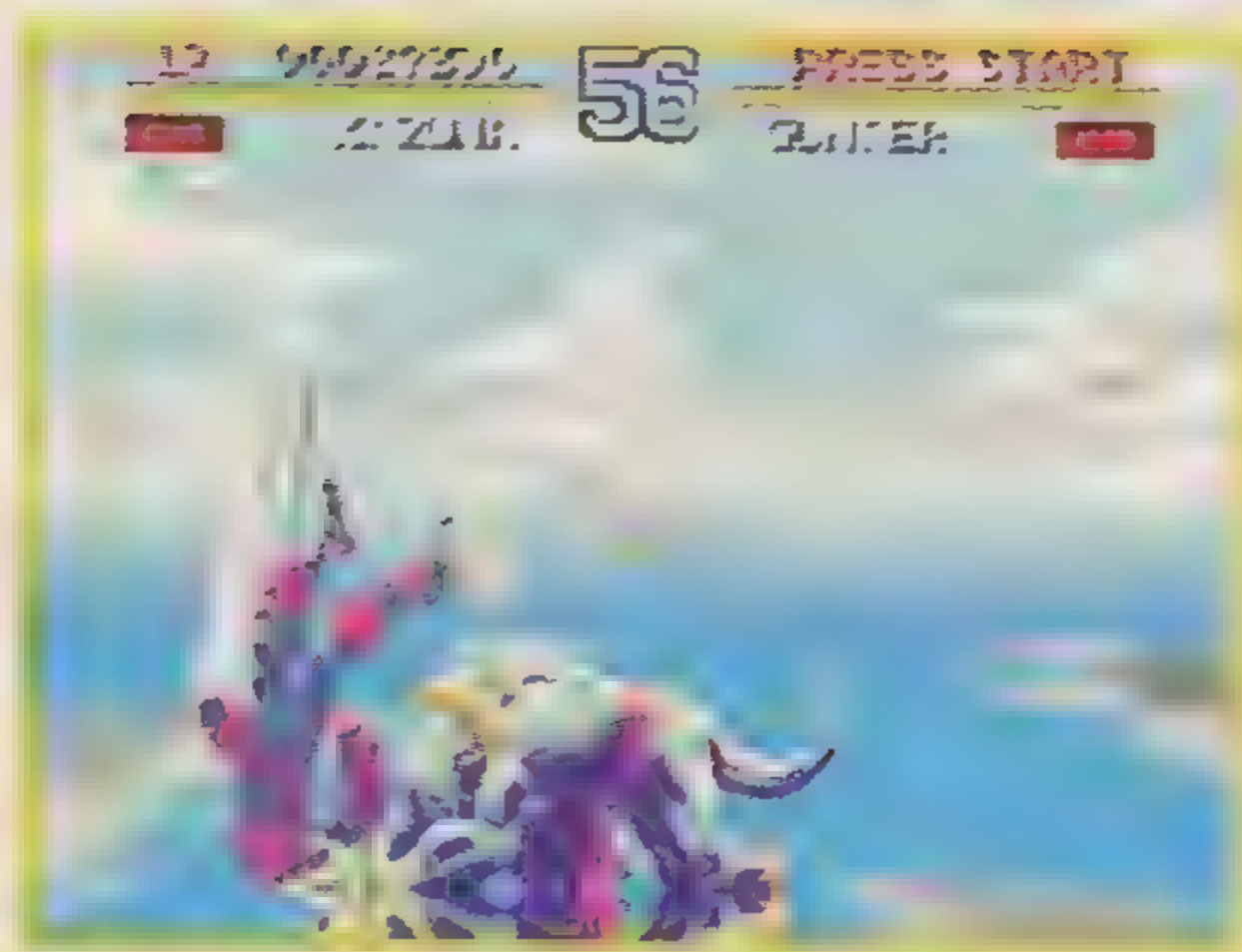
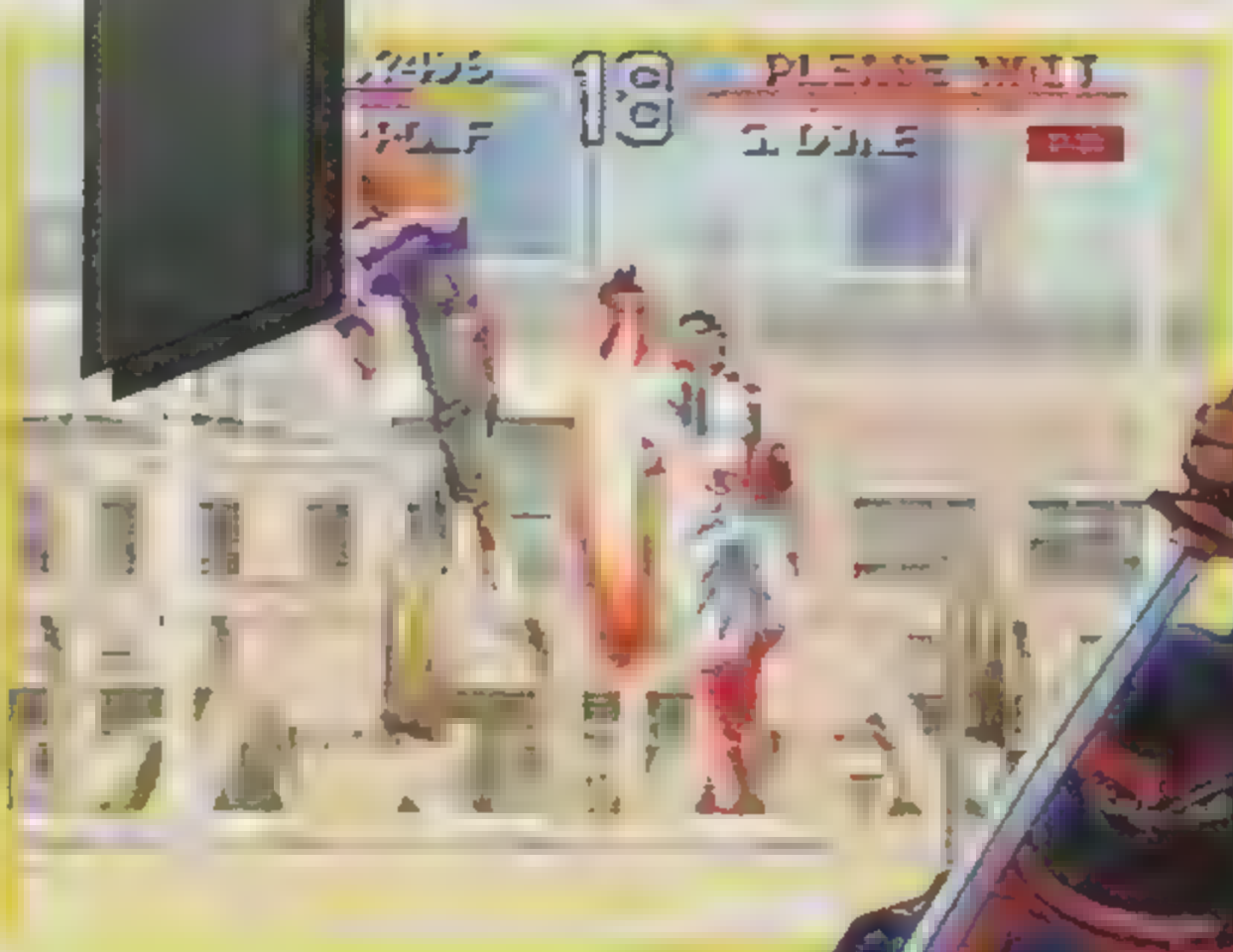
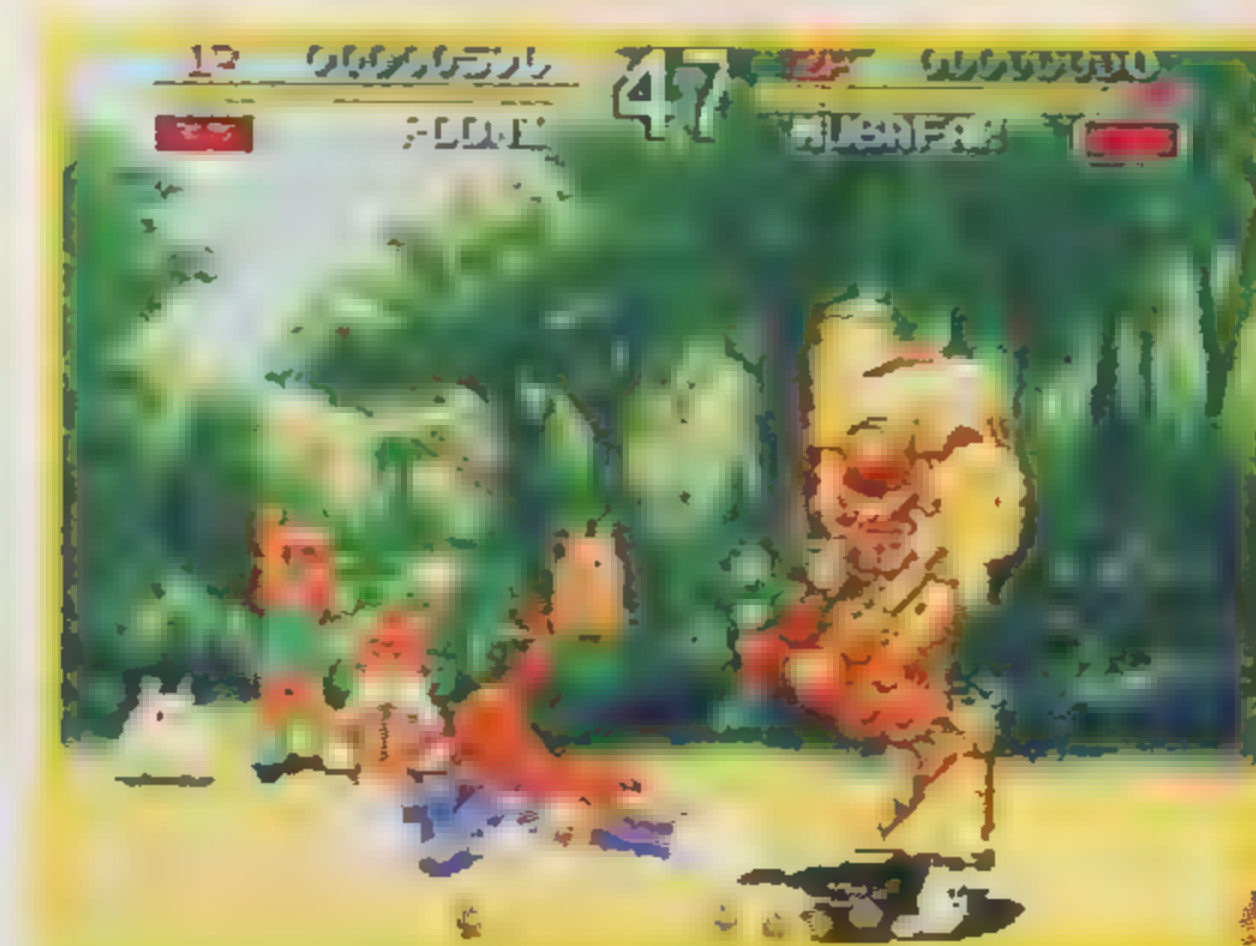
Per muovere il dinosauro
Colpo alto forte
Colpo basso forte
Pausa
Colpo alto leggero
Colpo basso leggero

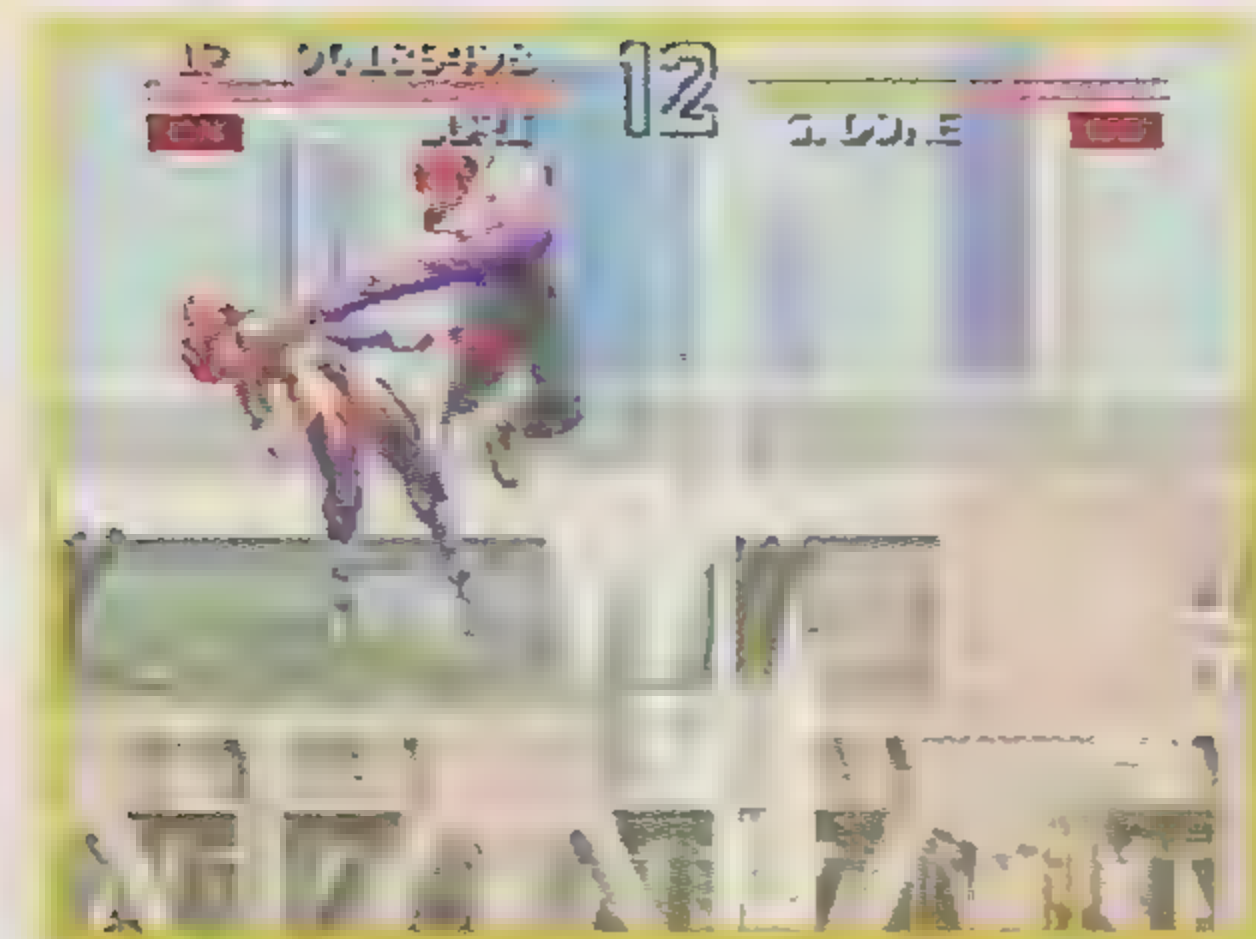
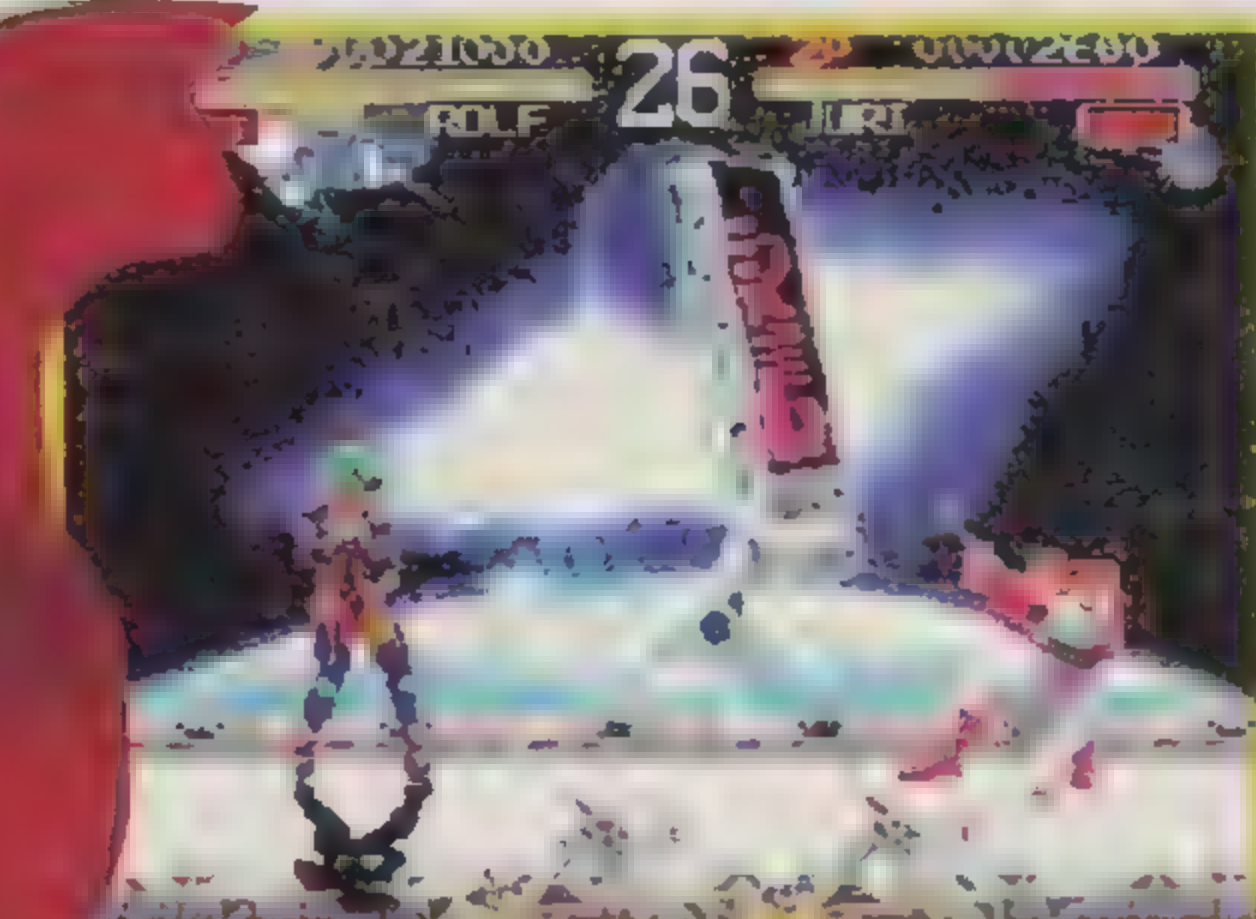
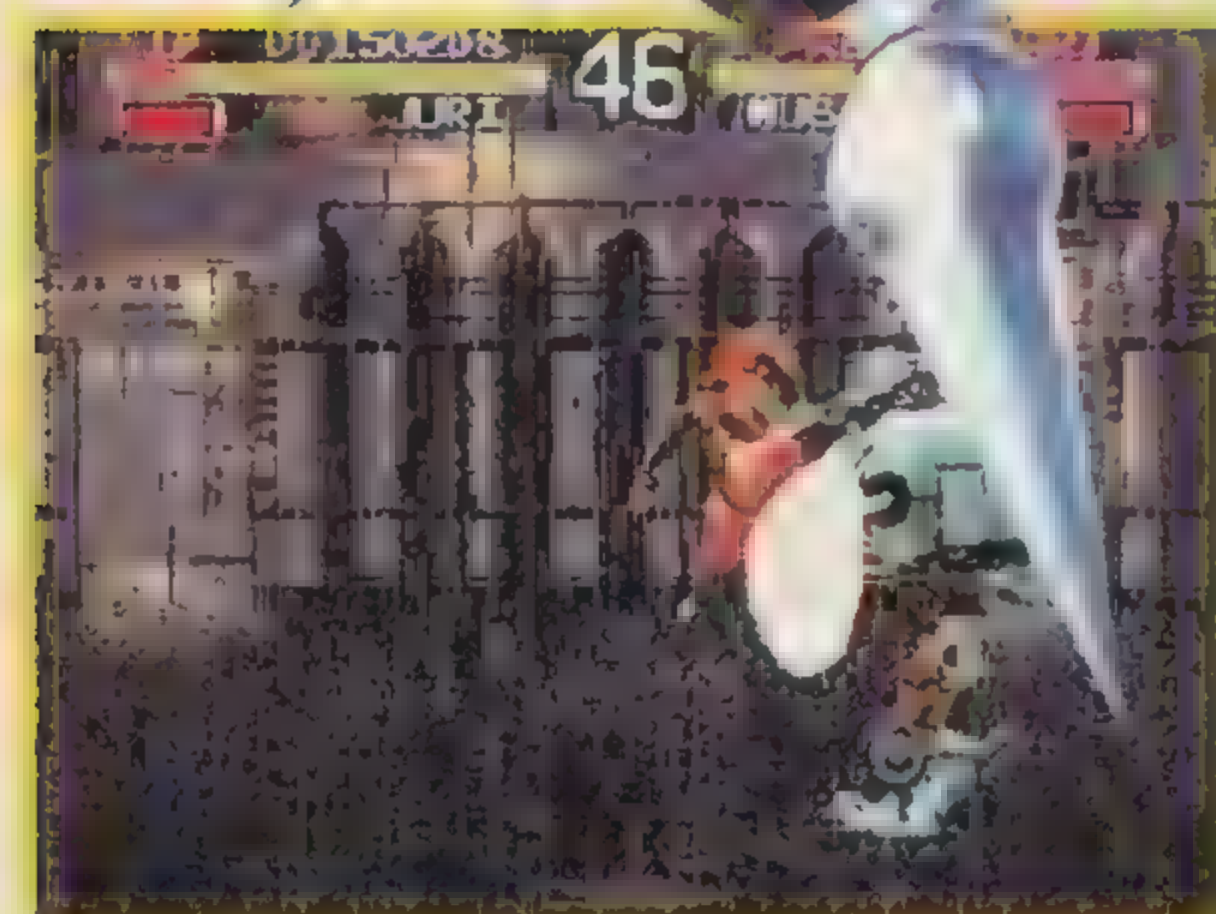
Casa: SUNSOFT
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 5

GALAXY FIGHT

ROOMI

YURI

KAZUMA

Dopo l'annuncio dell'accordo tra SNK e SEGA che ha aperto le porte del Saturn agli ottimi picchiaduro bidimensionali del Neo-Geo, molti appassionati delle botte virtuali, possessori del 32 bit in questione, saranno sicuramente in attesa delle prime conversioni. Come "antipasto" della grassa scorpacciata che potranno fare è uscito *Galaxy Fight* che, pur non essendo un prodotto diretto della SNK, ha fatto la sua apparizione anche su Neo-Geo. Il gioco si basa su una specie di torneo intergalattico in cui si danno battaglia i campioni di otto differenti pianeti, più un nono dove risiede l'avversario finale. Questi personaggi riprendono essenzialmente le caratterizzazioni classiche del genere fantascientifico: è possibile infatti controllare un robot, un uomo-rettile dalla forza spaventosa oppure, anche se un po' fuori luogo, il solito ninja. Anche il repertorio di mosse speciali manca assolutamente di originalità, contando esclusivamente sulle ormai fin troppo inflazionate bolle di energia, calci multipli e "Shoryuken" (il famoso uppercut volante i Ryu e Ken in *SF2*), con l'aggiunta obbligata delle cosiddette "Desperation Moves", cioè quegli attacchi che è possibile eseguire esclusivamente quando si è prossimi alla sconfitta.
Al di là del discorso originalità, problema usuale nel genere dei picchiaduro, è più importante valutare le caratteristiche tecniche e di gioco di un titolo come *Galaxy Fight*: per quel ciò che riguarda infatti l'aspetto giocabilità, questo prodotto della Sunsoft (pur essendo un po' carente di varietà) riesce a offrire un buon livello di divertimento e di impegno: per riuscire a vincere è infatti necessario utilizzare precise strategie di combattimento, adatte all'avversario, ed evitare di attaccare in maniera caotica, dal momento che il computer (anche a livello Normal), riesce a difendersi in maniera egregia, se non viene precedentemente messo in condizioni disperate. Quello che purtroppo tradisce questo prodotto è la realizzazione tecnica del lato grafico, assolutamente insufficiente

Lo stile di gioco non può certo essere definito un esempio di originalità.

ALIAN NUSAFAR

Non potevano certo mancare le solite, devastinti, prese al volo.

Le mosse dei personaggi riprendono tutte quelle dei picchiaduro tipici.

per un titolo di questo genere. Le dimensioni dei personaggi sono infatti piuttosto ridotte e l'effetto di Zoom non fa altro che peggiorare la situazione. Questo difetto, unito alle scarse animazioni e alla generale povertà dei fondali, fanno letteralmente sfigurare *Galaxy Fight* rispetto a titoli come *X-Men* e lo rendono di conseguenza un prodotto adatto solo ai più sfegatati appassionati del genere.

• *Air*

Si ringrazia Japan Planet (Monza)

GALAXY FIGHT

Dopo aver giocato a *Street Fighter Zero* e *Samurai Shodown 3*, provare un picchiaduro di questa qualità è veramente rattristante. La prima cosa che salta all'occhio sono le ridotte dimensioni dei personaggi e la grafica molto approssimativa con cui sono stati realizzati sia i fondali, sia i lottatori rispetto alle altre produzioni per la stessa macchina. Per quanto il gioco rimanga sempre piuttosto divertente e arduo, è difficile farsi coinvolgere oltre un certo punto. Le mosse e gli attacchi a disposizione dei personaggi sono infatti alquanto scarse e completamente prive di originalità: spesso infatti il set di attacchi speciali si limita a bolle a distanza e classiche combo di calci e pugni. Con questo non si può però dire che *Galaxy Fight* sia un titolo da condannare in ogni suo parte: tutti gli appassionati possono infatti trovarvi una buona dose di tecnica di combattimento, ma semplicemente che non è all'altezza delle più recenti produzioni nel campo dei picchiaduro bidimensionali, in cui il migliore al momento (per Saturn) rimane sempre *X-Men*.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (7/10)
Decisamente buona: le mosse sono di facile esecuzione e piuttosto immediate

GRAFICA (6/10)
Pochi frame di animazione e una grafica un po' approssimativa non sono certo il massimo per un titolo del genere

SFIDA (7/10)
Il computer combatte con una buona intelligenza e si rivela un buon avversario anche a livello Normal

SONORO (7/10)
Niente di particolarmente eccezionale ma svolge bene il suo compito

SATURN **76**

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il lottatore
Per prendere in giro
Attacco forte
Attacco medio
Attacco veloce

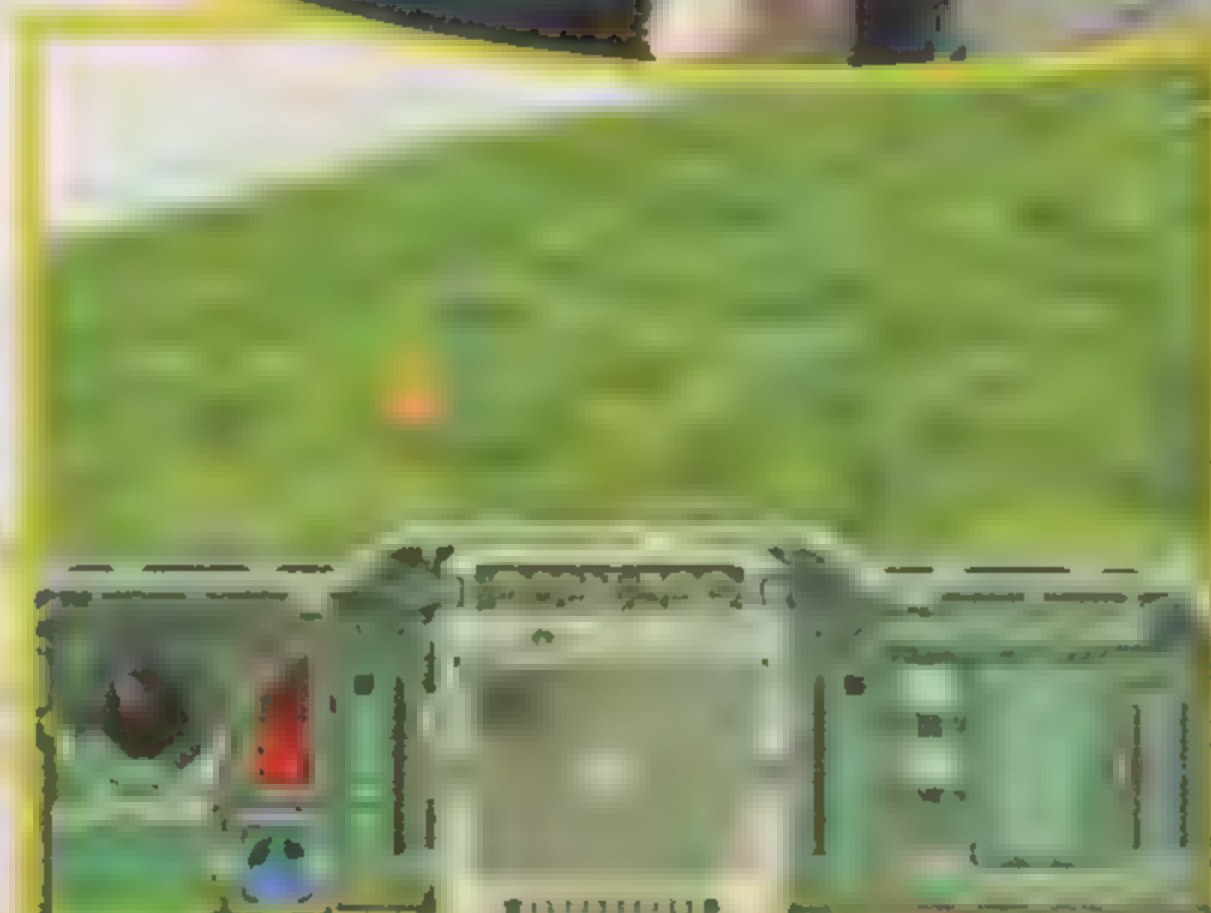
Casa: **PANASONIC**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **3**

SCRAMBLE COBRA

Scramble Cobra è un simulatore di elicottero improntato al realismo; non perché il sistema di controllo sia particolarmente complesso (anzi, l'impostazione è decisamente arcade), ma perché il punto di riferimento è un velivolo reale e il background delle missioni è, benché fantasioso, del tutto verosimile. Nessun super-elicottero con testate nucleari a bordo, né ambientazioni fantascientifiche post-apocalittiche. Le missioni sono un po' pochine, dieci in tutto, e non molto complesse: in genere si tratta di proteggere qualche obiettivo militare dall'attacco dell'aviazione nemica. Ce n'è una (la quarta) in cui bisogna addirittura intercettare due jet: la manovra si rivela fattibile sul piano videoludico, anche se appare decisamente inverosimile che un elicottero possa ricevere l'ordine di abbattere due caccia. Il livello di difficoltà è calibrato abbastanza bene e riesce a impegnare il giocatore senza portarlo alla frustrazione: le prime cinque missioni possono essere affrontate in qualsiasi ordine, mentre dalla sesta in poi bisogna rispettare la sequenza stabilita dal programma. Come abbiamo già detto, il sistema di controllo è spiccatamente arcade e consente di pilotare lo Scramble con una certa disinvoltura fin dai primissimi istanti di interazione, anche se ben presto si rivela un po' limitativo. Non è infatti possibile agire sull'altitudine e in concreto ci si ritrova a volare sempre sullo stesso piano immaginario, provando un senso di leggera frustrazione quando invece si desidererebbe compiere qualche bella evoluzione. Al sacrificio che si sopporta in termini di libertà di manovra, però, corrisponde un controllo molto intuitivo, che permette di concentrarsi unicamente sulle fasi di combattimento, disinteressandosi quasi del tutto dei problemi di pilotaggio: per chi non sopporta i simulatori "seri", questo è indubbiamente un pregio, che va debitamente segnalato.

• Pentothal

Come al solito si tratta di targetare il nemico e sparare, semplice no?

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

SCRAMBLE COBRA

Dal punto di vista tecnico *Scramble Cobra* offre un motore grafico dignitoso: i paesaggi sono un po' spogli, ma i poligoni che rappresentano i velivoli, i mezzi e le costruzioni nemiche sono ricoperti da texture abbastanza dettagliate. Le esplosioni non sono male: la più spettacolare è quella generata dal napalm, che inonda il terreno di fiamme. Il tutto è poi arricchito da una serie di sequenze filmate, che fanno da intermezzo tra una missione e l'altra e sono realizzate con buona cura. I limiti di questo titolo sono essenzialmente due: lo scarso spessore costituito dal basso numero di missioni e l'orientamento esageratamente semplicistico del sistema di controllo che, nel tentativo di liberare il giocatore da ogni preoccupazione di pilotaggio, finisce col relegarlo al ruolo di mero "premi-grilletto". Il primo è un difetto intrinseco del prodotto, ma per il secondo dipende da voi: potrete apprezzarlo solo se avete un animo "arcade" e siete allergici per costituzione alle simulazioni.

AGIRE & PENSARE
A ○ ● ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÀ
Il voto è la media fra il "sette" meritato dall'immediatezza del sistema di controllo e il "cinque" relativo alla limitata libertà d'azione

GRAFICA
Quello di SC non è certo l'ultimo grido in fatto di motori grafici: i paesaggi sono un po' spogli, ma il movimento è sufficientemente fluido

SFIDA
10 missioni sono francamente troppo poche per giustificare il prezzo del gioco. Il livello di difficoltà, comunque, è abbastanza impegnativo

SONORO
Un mix bilanciato fra musiche di sapore bellico ed effetti letteralmente "esplosivi": il risultato finale è abbastanza riuscito e d'atmosfera

3DO **66**

SOTTO CONTROLLO

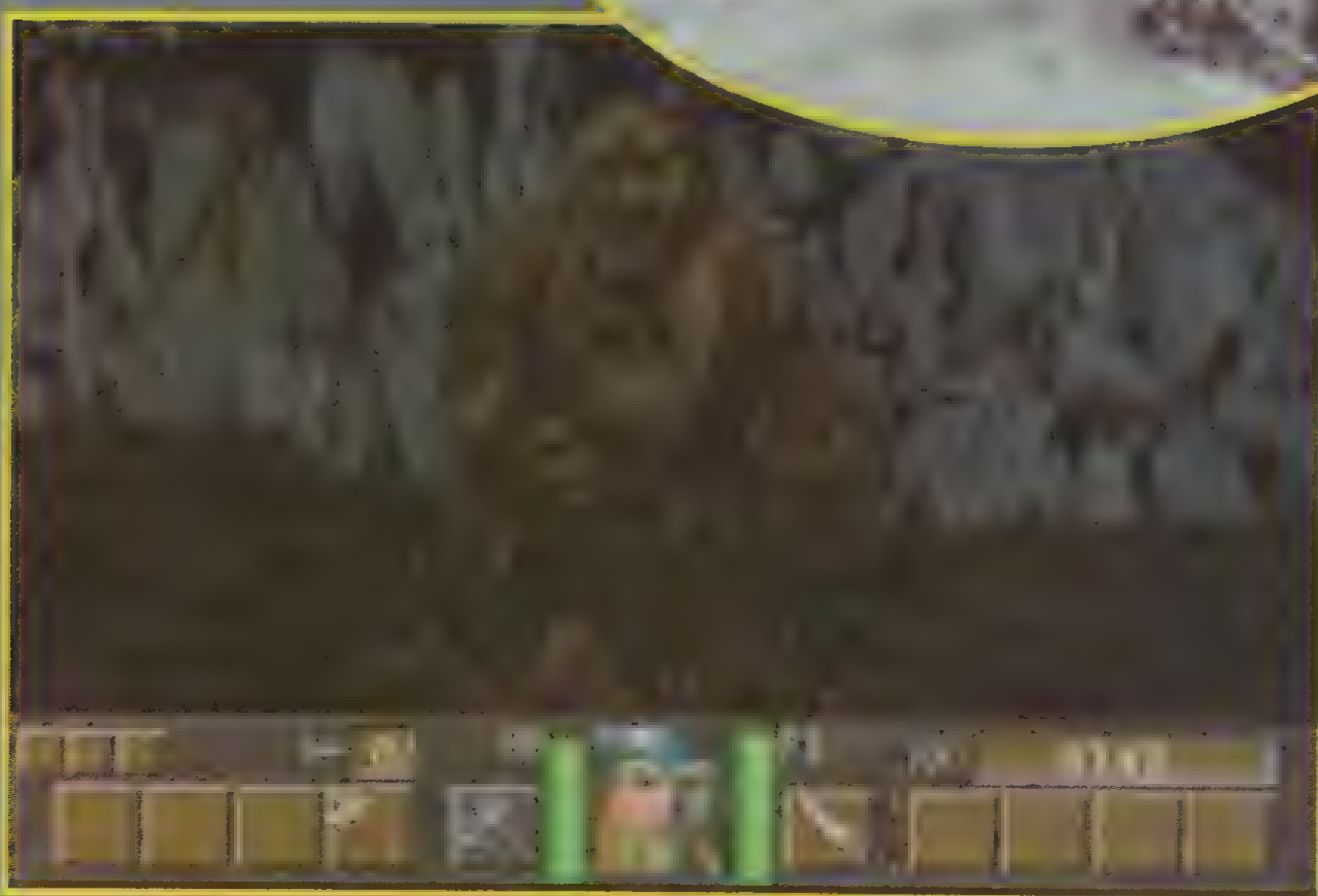
Per virare verso sinistra
Per virare verso destra
Per pilotare l'elicottero
Per usare il napalm
Per lanciare un missile
Per inserire/disinserire l'immagine nel monitor delle comunicazioni
Per mettere in pausa
Per far fuoco col cannoncino Vulcan

Casa: SSI
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

DeathKeep

Sfoderate il vostro fedele joypad come fosse la più potente delle spade e preparatevi a entrare in tenebrosi dungeon popolati da terribili creature e potenti stregoni, i cui poteri potrebbero annientarvi al primo sguardo, nell'ultima avventura creata dalla SSI per 3DO.
Un malvagio negromante è riuscito a liberarsi da un arcano incantesimo che lo teneva costretto in una prigione di ghiaccio nascosta in un castello e ora, rotto il sortilegio, è tornato alla vita più potente di prima, e, impossessatosi del maniero, giura vendetta minacciando il mondo intero con la sua bramosia di potere.
In questa avventura sarà possibile vestire i panni di un valoroso eroe scegliendo tra un nano guerriero, una maga elfa e un mezz'elfo guerriero/mago (mamma mia! È la cosa più nuova che abbia mai visto!). Ogni personaggio ha caratteristiche peculiari e nel complesso sono ben bilanciati, certo tutti hanno punti deboli e bisognerà sfruttare le capacità del personaggio in nostro favore, soprattutto nei primi combattimenti un po' ostici per i neofiti dei giochi di ruolo in soggettiva. Infatti, ci si ritroverà, fin dall'inizio, coinvolti in frenetici combattimenti contro terribili creature che attaccano da ogni direzione e, siccome il sistema di gioco non e tra i più semplici, si avranno non poche difficoltà nel sconfiggere le orde fameliche che intendono fermare i nostri eroi.
Comunque, una volta abituati al sistema di comando del personaggio, si può cominciare a giocare sul serio, anche perché manca un sistema di salvataggio istantaneo, il che implica il portare a termine un livello prima di salvare la situazione, con il rischio di ricominciare da capo ogni volta che si cade vittima dei mostri che infestano il dungeon.
Superarate le prime difficoltà, si può cominciare ad apprezzare veramente il gioco che, a nostro parere, non è niente male, in quanto raccoglie tutte le caratteristiche del famoso gioco da tavolo Advanced Dungeons and Dragons©, della TSR, a cui è ispirato. Anche la grafica è curata con personaggi grossi e ben realizzati e labirinti ben definiti; a ricreare ancor di più l'atmosfera medieval fantasy, ci pensano una serie di effetti sonori e un accompagnamento musicale che interagisce con le azioni che si stanno compiendo.
Tutti coloro che amano questo genere di giochi non rimarranno delusi in quanto oltre a esplorare venticinque intricati dungeon composti ognuno da otto livelli avranno un bel da fare a ripulirli dagli oltre trenta tipi diversi di creature presenti, e se non avrete nessuna difficoltà nello sconfiggere una decina di goblin, il vostro joypad diventerà rovente quando incontrerete gli elementali del fuoco oppure titanici golem di pietra, per non parlare

Appena entrati nel dungeon troverete armi e armature decisamente utili.

Questa bacchetta magica è in grado di sparare palle di fuoco.

NANO GHIACCIATO

NANO

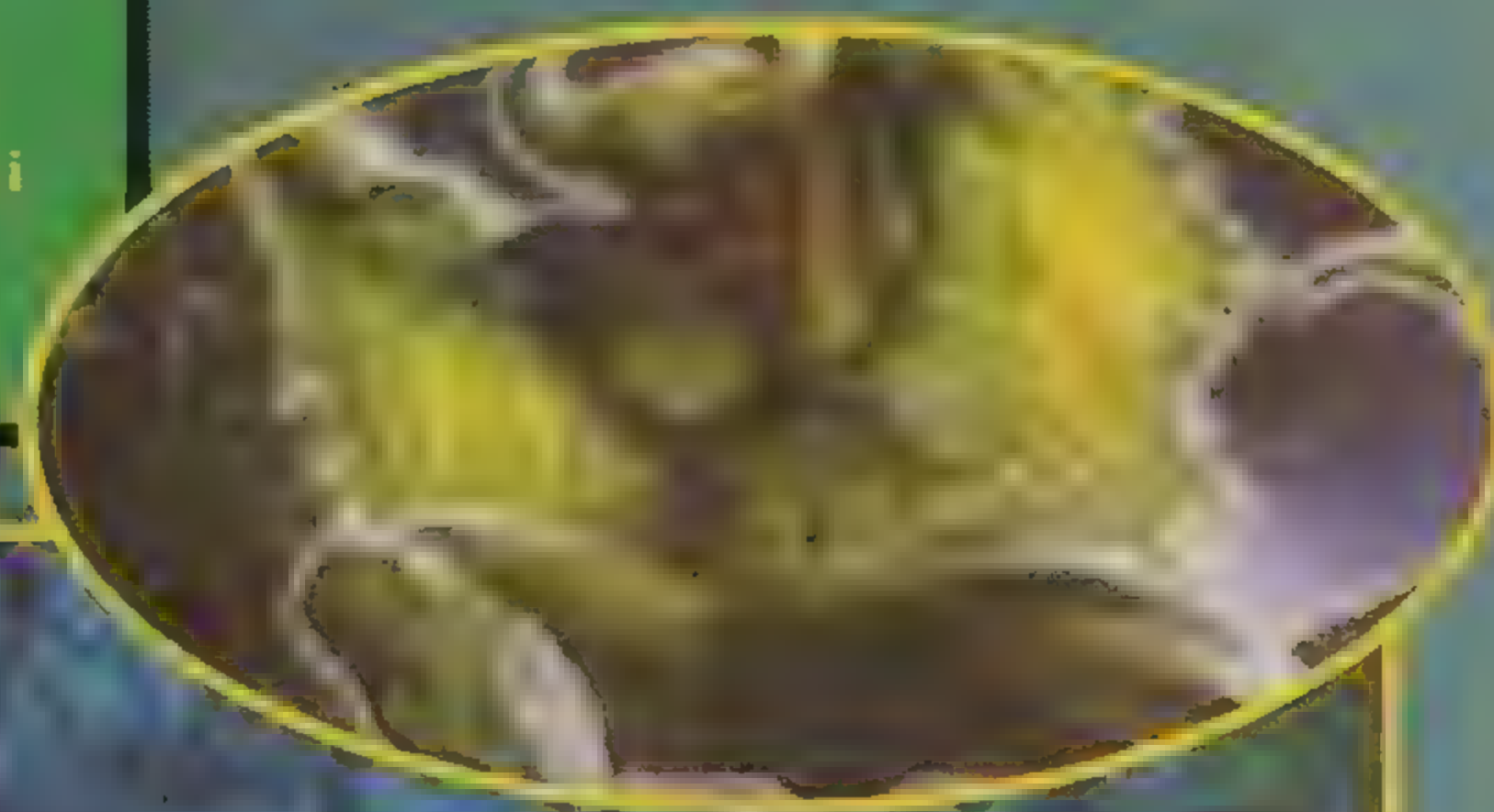
Il nano guerriero è l'unico capace di combattere con due armi, e unisce la forza bruta a un'armatura resistente che gli permette di subire uno svariato numero di danni prima di sconfiggere i malcapitati avversari che gli attraverseranno la strada.

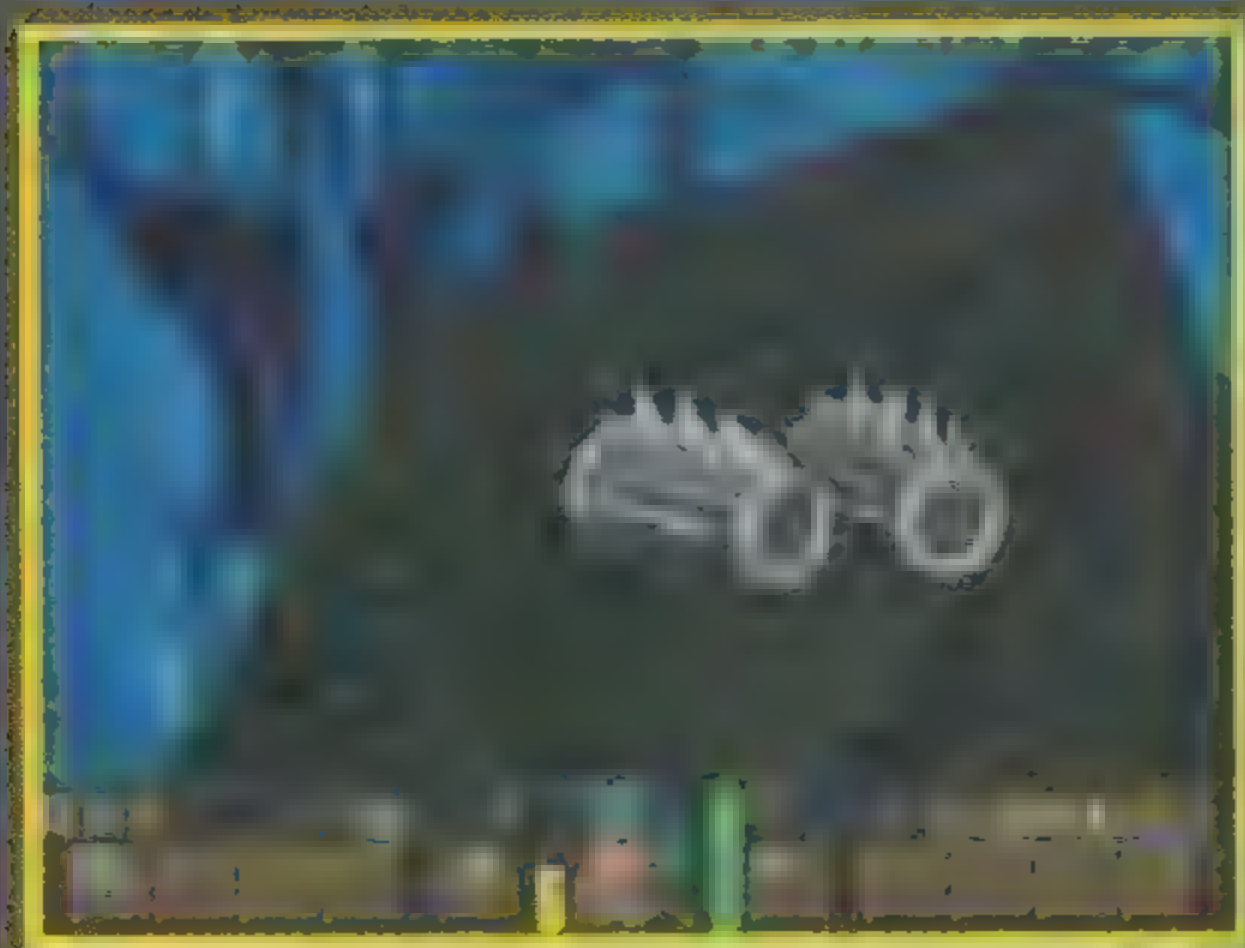
ELFA

[illegible] convoglierà le sue energie per canalizzarle in potenti incantesimi capaci di sconfiggere chiunque le si ponga davanti. Il suo potere ha un prezzo infatti non può indossare armature e puo' usare solo una ristrettissima selezione di armi.

MEZZ'ELFO

[illegible] incantesimi. Attenzione però, il metallo delle armature rovina gli incantesimi quindi se vuole usare i suoi poteri di mago non potrà indossarle.

[illegible] teletrasporto.

degli orrendi vampiri assetati del vostro sangue.
Anche se la grafica è piuttosto lontana dagli standard a cui ci stiamo abituando questo è uno di quei titoli che una volta cominciato a giocare sarà difficile staccarsene, e quindi prevedo numerose notti insonni per tutti coloro abbastanza valorosi da sfidare il malvagio stregone. Una volta portato a termine, sempre che ci riusciate, comunque, difficilmente tornerete a giocarci nuovamente.

• *Prince*

DEATHKEEP

A parte le difficoltà che si possono incontrare all'inizio, non scoraggiatevi, perché basta solo un po' di pratica. Questo titolo, racchiude tutte le caratteristiche di un'avventura fantasy e, quindi, se siete degli appassionati del genere, il vostro 3DO non può farne a meno. Tutta l'avventura è ben curata e, in perfetto stile SSI, assieme al gioco troverete un ricco manuale (rigorosamente in inglese) molto dettagliato in cui è presente, oltre alla spiegazione dei controlli, l'enciclopedia degli incantesimi che si potranno lanciare e una tabella di progressione dei personaggi, le armi e le armature disponibili e il bestiario completo di tutte le terribili creature che si incontreranno nei dungeon. Bisogna dire che, a differenza di *Dungeon Hack*, titolo simile uscito a suo tempo, sempre per 3DO, non è possibile creare i propri livelli, e l'avventura deve essere terminata seguendo i classici standard dei GdR in prospettiva. Però, questo potrà sembrare uno svantaggio per alcuni e un vantaggio per altri. In fondo, per 3DO non è che di giochi simili ne siano usciti molti in questo periodo.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Forse un po' ostico all'inizio ma, con un po' di pratica, non si avranno più problemi e si potrà girovagare per i dungeon sconfiggendo quantità inimmaginabili di creature

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Fluida e ben definita con personaggi grossi e ben realizzati

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Difficile fin dall'inizio. Ci vorranno un bel po' di notti insonni per portare a termine l'avventura

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un sonoro che interagisce con le vostre azioni creerà la giusta ambientazione

3DO 80

SOTTO CONTROLLO

Passo laterale sinistra

Passo laterale destro

Panasonic

Per muoversi

Per lanciare incantesimi

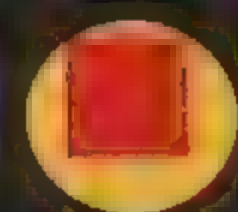
Per usare gli oggetti

Richiama l'inventario

Per saltare, aprire le porte, raccogliere gli oggetti

Per attaccare o lanciare oggetti

TOP 5

Siamo finalmente riusciti a liberarci di quel cadavere di Vordak che, ormai, sempre più affamato a causa dell'avvicinarsi della primavera, sembrava deciso a mordere sul collo l'intera redazione. Per fermarlo, abbiamo dovuto ricorrere al rituale paletto di frassino, ma ha fatto in tempo a trasformarsi in pipistrello e a fuggire lontano. Continuiamo, quindi, come se nulla fosse accaduto e vi presentiamo le nostre personalissime classifiche, semplicemente indicative dell'andamento del mercato. Ma non temete, presto ci saranno dei cambiamenti e cercheremo di essere sempre più precisi nel comunicarvi la situazione reale del mercato console. Attendete fiduciosi, visto che potreste trovare, incredibile a dirsi, dei dati interessanti in queste pagine e degli ulteriori utili consigli per gli acquisti prossimi venturi. A risentirci, quindi, il mese prossimo, intanto, se sentite nostalgia, guardatevi "Bram Stoker's Dracula" di Francis Ford Coppola o i due bellissimi "Nosferatu", quello in bianco e nero e quello a colori.

- SALITA
- NEW ENTRY
- STABILE
- DISCESA

MEGA DRIVE

NEW ENTRY	1	FIFA SOCCER '96 (EA)
NEW ENTRY	2	MORTAL KOMBAT 3 (ACCLAIM)
NEW ENTRY	3	MICRO MACHINES '96 (CODEMAST.)
NEW ENTRY	4	EARTH WORM JIM 2 (VIRGIN)
STABILE	5	PRIMAL RAGE (TIME WARNER INT.)

È nuovamente esploso il fanatismo per il calcio, grazie all'edizione '96 del titolo sportivo dell'Electronic Arts. Segue a ruota il terzo episodio della saga di picchiaduro più venduta di sempre che continua a far impazzire i videogiocatori di tutto il mondo. Altri due seguiti occupano la terza e la quarta posizione confermando il detto: "squadra vincente non si cambia".

SNES

NEW ENTRY	1	FIFA SOCCER '96 (EA)
NEW ENTRY	2	MORTAL KOMBAT 3 (ACCLAIM)
NEW ENTRY	3	DONKEY KONG COUNTRY 2 (NINT.)
NEW ENTRY	4	EARTH WORM JIM 2 (VIRGIN)
NEW ENTRY	5	DOOM (WILLIAMS)

Situazione molto simile per quanto riguarda i giochi più venduti per i 16 bit. Anche nella classifica per SNES ritroviamo *Fifa Soccer '96, Mortal Kombat 3* e *Earth Worm Jim 2*, che occupano le stesse posizioni in entrambe le charts. Attende il meritato successo il bellissimo secondo episodio di *Donkey Kong Country*.

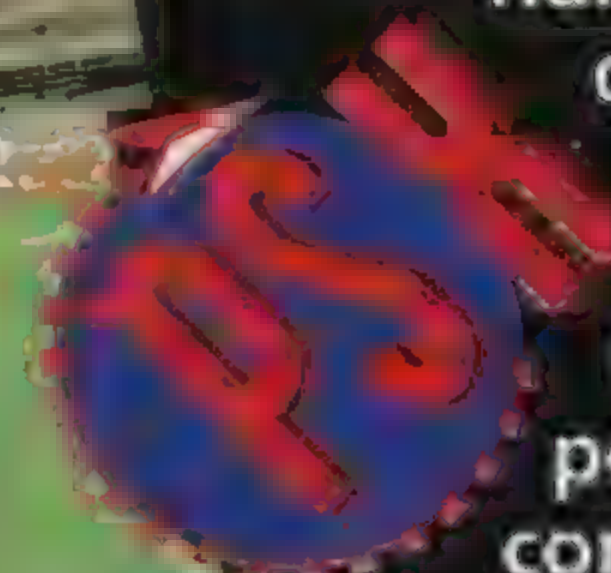
SATURN

1	VIRTUA FIGHTER 2 (SEGA)
2	SEGA RALLY (SEGA)
3	X-MEN (CAPCOM)
4	VIRTUA-COP (SEGA)
5	THUNDERHAWK 2 (CORE)

È interessante notare come trai primi cinque posti della classifica per Saturn ci siano ben tre titoli della Sega , che si conferma come l'unica software house in grado di sfruttare appieno le potenzialità, finora sopite, della sua macchina. A questo punto non vediamo l'ora di poter ammirare al primo posto il bellissimo Virtua *Striker*.

PLAYSTATION

1	FIFA SOCCER '96 (EA)
2	DOOM (WILLIAMS)
3	WORMS (TEAM17)
4	DESTRUCTION DERBY (PSYGNO.)
5	THUNDERHAWK 2 (CORE)

La classifica PlayStation ci lascia un po' perplessi visto che vede ai primi due posti due giochi che, francamente, non ci sono piaciuti particolarmente, anche se, in effetti, non hanno ancora dei concorrenti validi. Piacevole, invece, la presenza di *Worms* al terzo posto che dimostra come i videogiocatori preferiscano ancora i titoli che prevedono l'opzione multiplayer.

3DO

1	SHOCKWAVE 2 (CRYST. DYNAMICS)
2	STAR FIGHTER (3DO STUDIOS)
3	DEATH KEEP (SSI)
4	DOOM (WILLIAMS)
5	KILLING TIME (3DO STUDIOS)

Il 3DO sta oggettivamente sparando le ultime cartucce a sua disposizione, cercando di non soccombere agli attacchi dei nuovi e più potenti 32 bit. Anche *Doom* non è quel capolavoro che tutti attendevano, ma sembra piacere comunque agli amanti degli sparatutto in soggettiva che non disdegnano neanche il mediocre *Killing Time*.

ULTIMA EDIZIONE (SPERIAMO) DELLE ORRIBILI "CLASSIFICHE STUPIDE DI VORDAK" CON I TITOLI DEI VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI IN TUTTO IL MONDO

1) KINDER INSTINCT
(+ sangue e - cacao)

2) FATMAN FOREVER
(Il grassone mascherato è ritornato a Ghotam City)

3) SPLATTER MOUSE
(Dopo aver fatto fuori gli zombie, ora tocca ai topi)

4) FLOWER RANGERS
(Eccoli qua i primi paladini per la salvaguardia dei vegetali)

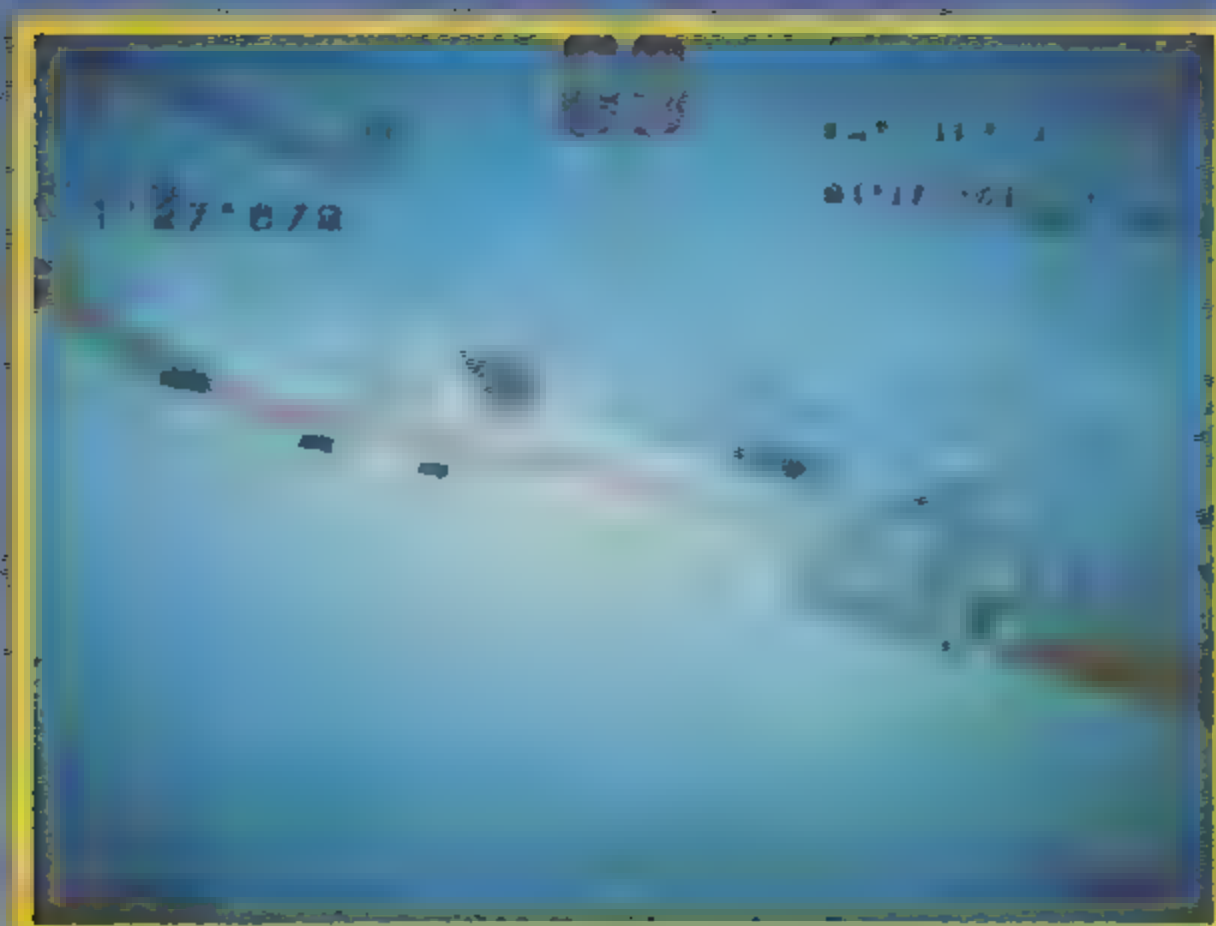
5) THE FAST VIKINGS
(I vichinghi tornano più veloci che mai)

Questo angolo sta diventando sempre più triste, visto il bassissimo livello delle classifiche arrivateci. Tuttavia, sappiamo bene di chi è la colpa di tale mortorio: Vordak, con la sua vena satirica da osteria ha abbassato il livello culturale di questo spazio, contagiando i lettori con il suo umorismo da "Risate a denti stretti" della Settima Enigmistica. Ma non temete, prima o poi arriverà anche per lui il momento del Giudizio Universale e, per la legge del contrappasso, Vordak verrà messo nel girone delle zanzare, spalmato di Autan scaduto, e rifornito di una scorta inesauribile di sangue, in modo che possa venir "succhiato" per interi millenni. Comunque, per "Le classifiche stupide di Vordak" questo mese pubblichiamo il lavoro di Luca Zoffoli e Alessandro Iosa che verranno premiati con il rituale abbonamento.

COIN-OP

In un momento in cui la lotta fra Namco e Sega per la leadership nel segmento dei coin-op sembra cristallizzata in un prevedibile "batti e ribatti", *Alpine Racer*, con i suoi incredibili contenuti tecnologici, porta una ventata di autentica innovazione.

ALPINE RACER
NAMCO 1995

È evidente che *Tekken* ha rappresentato per la Namco una risposta diretta a *Virtua Fighter II* della Sega, così come gli imminenti *Dirt Dash* e *Time Crisis* avranno il compito di ribattere a *Sega Rally* e a *Virtua Cop*. Ma *Alpine Racer*, l'ultimo coin op Namco a raggiungere le salegiochi del nostro paese, è un prodotto assolutamente originale: una simulazione sciistica in chiave tridimensionale, infatti, non si era ancora vista né nel segmento coin-op né in quello delle console domestiche.
Come potete vedere dalle foto di queste pagine, *Alpine Racer* non è soltanto un videogame sofisticatissimo dal punto di vista della programmazione, ma è anche e soprattutto un eccezionale concentrato di tecnologia, in cui la meccanica si sposa perfettamente con l'elettronica per rendere sempre più coinvolgente l'esperienza di gioco. La caratteristica più evidente del coin-op, infatti, è il fantastico sistema di controllo, che riesce perfettamente nel non facile intento di riprodurre i movimenti fondamentali dello sport dell'Albertone nazionale.
Visto da fuori, il cabinet ha un'aria un po' goffa e ridicola: di fronte all'enorme e luminosissimo monitor si trovano le impugnature delle due racchette, che sono solidamente ancorate alla struttura e non si muovono; fra le due racchette si trova un parallelepipedo contenente due generosi altoparlanti e un ventilatore (avete letto bene: un ventilatore); per terra, infine, ci sono due poggiapiedi paralleli che hanno la forma di piccoli sci. Quando si prova, con una certa diffidenza, a salire su questo bizzarro congegno, si trae un'impressione negativa, perché i poggiapiedi sono rigidi e immobili quanto le finte racchette. Ma è un'impressione ingannevole: nel momento in cui si inserisce il gettone tutto si trasforma. Una volta selezionate la pista e la modalità di gioco, mentre la soggettiva in 3D si porta sul piazzale di partenza, i poggiapiedi acquistano un'incredibile mobilità sotto le scarpe: è possibile compiere dei movimenti a compasso (destra-sinistra) per modulare la direzione degli sci, ma si può anche "spigolare", cambiando l'inclinazione della suola delle scarpe, in modo indipendente in ognuno dei poggiapiedi, per diminuire la velocità di scorrimento. In pratica, tutto ciò si traduce nella possibilità di "sciare" nel vero senso della parola, mentre il potente engine poligonale del System 22 che equipaggia *Alpine Racer* risponde fedelmente a ogni movimento delle nostre gambe. La sensazione di caracollarsi a rompicollo giù per una "nera" è talmente coinvolgente che, nel pieno dell'interazione, si ha quasi l'impressione di sentire i capelli ondeggiare nel vento.
Recuperato un barlume di razionalità, però, ci si accorge che l'aria sentita sulla faccia non era un frutto della suggestione, ma era soffiata dal ventilatore posto davanti alle due racchette (geniale!). L'eccezionale sensazione di coinvolgimento è completata dall'ottimo sonoro, che riproduce con una fedeltà impressionante il rumore del vento e della neve sotto gli sci, che cambia a seconda della velocità, della consistenza del terreno e della posizione delle lame. Dal punto di vista grafico, *Alpine Racer* è allineato con gli standard dei coin-op poligonali dell'ultima generazione, ma non crediate

Con la visuale in soggettiva l'effetto è ancora più realistico.

La foto non è molto nitida ma vi assicuriamo che la caduta è spettacolare.

che si tratti della semplice trasposizione di un engine da gioco automobilistico: non è un *Ridge Racer* con la neve al posto dell'asfalto, ma di una simulazione rigorosa, sviluppata con grande attenzione alla fisica dello sci reale. Potrà essere a volte un po' frustrante, ma se ci si trova a perdere velocità in un tratto pianeggiante, si farà fatica a rimettersi al passo, perché i vincoli della gravità sono rispettati.
I tratti pianeggianti, d'altronde, sono decisamente rari in *Alpine Racer*: le tre piste disponibili (Beginner, Intermediate ed Expert) sono infatti improntate alla spettacolarità più sfrenata. È un continuo susseguirsi di "muri" vertiginosi, curve in contropendenza, salti, cunette e ostacoli di tutti i tipi. Se si riesce a mantenere la traiettoria al centro della pista (ma non è così semplice) il rischio di collisioni diminuisce, ma basta scomporsi un attimo per andarsi a spalmare contro un abete, uno spuntone di roccia o un pilone della funivia. I passaggi più spettacolari sono quello sotto il ponte della ferrovia, proprio mentre passa il treno, o quello all'interno di una grotta, attraverso un dedalo di colonne naturali con gli effetti sonori amplificati dal riverbero. Logicamente, per aumentare la competizione, si corre con un altro gruppo di sciatori che partono in contemporanea: non è molto realistico, ma è dannatamente divertente, grazie ai continui sorpassi, con recuperi e colpi di scena a go-go. Nella pista Expert, poi, ci si mette anche il maltempo: nevica fitto e la visibilità si abbassa sensibilmente. Una volta acquisita la necessaria esperienza, si può scegliere di correre con le porte, come nelle gare di Coppa del Mondo: ma è notevolmente difficile. Ciò che fa di *Alpine Racer* un coin-op assolutamente unico, non è l'eccezionalità delle sue singole componenti hardware o software, ma il perfetto amalgama di entrambe, che rende possibile un'esperienza simulativa impareggiabile per coinvolgimento. La sensazione che si prova durante una partita è così intensamente immersiva che non è possibile scindere l'apporto del fantastico sistema di controllo da quello del gioco in sé: è l'insieme che è fantastico. L'unico rimpianto è che non sia stato costruito anche un impianto di feedback idraulico sugli sci, come quello dei volanti dei coin-op automobilistici: ma lamentarsi di fronte a un gioco così riuscito è veramente fuori luogo.
Ora non resta che attendere la conversione per PSX: il cartellone pubblicitario che i più attenti avranno notato in *Ridge Racer Revolution* è di buon auspicio. Ma giocarlo col joypad non potrà essere, purtroppo, la stessa cosa.

• *Pentothal*

Il ponte della ferrovia è uno dei passaggi più divertenti.

Il brivido della discesa libera senza correre alcun pericolo.

Si ringrazia la sala-giochi Vyrtuality di Torino

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO 3DO FZ-1 versione NTSC, condizioni perfette, completo di 2 joypad, alimentatore, cavo S-VHS, più sette giochi originali americani: *Return Fire, Killing Time, Dragon's Lair, Alone in the Dark, Crash'n'Burn, Need for Speed, Super Street Fighter Turbo* e 2 cd sampler, il tutto, ancora con imballi originali, a L. 650.000 trattabili.
Paolo tel. 0426-22763 (ore pasti).

VENDO giochi per Super Nintendo: *Terminator 2, Blues Brothers, Flashback, Addams Family 2, Street Fighter 2 Turbo, Mech Warrior, Il Libro della Giungla, Pac Attack, Tetris Dr. Mario, Nigel Mansell, Ultima Runes of Virtue, World Soccer 94, Final Fight, Joe & Mac, S. Ghouls and Ghosts, Rushing Beat, Legend, Dragon Slayer*. Posso anche scambiarli con: *Secret of Mana, Zelda, Illusion of gaia, Earth Bound, Final fantasy 2* e *3, Chrono Trigger, Secret of Ever More* e altri.
Inoltre scambio per Play Station: *Destruction Derby, Motor Toon GP, Ridge Race, Wipe Out, Rapid Reload, Street Fighter - the Movie*.
Alexander tel. 0187-494145.

VENDO Sega Master System + 5 giochi (tra cui *World Soccer, The Ninja, Golden Axe, Hang on* e *Land of Illusion starring Mickey Mouse*) a L. 120.000 trattabilissimi.
Antonio tel. 080-802585 ore pasti (non i festivi).

VENDO Megadrive europeo, 14 cassette, 2 manopole + una professionale con Menacer a L. 650.000 trattabili. Affarissimo!!!
Giosué tel. 0377-830404 (ore serali).

VENDO/SCAMBIO per SNES europeo le seguenti cartucce (spese postali comprese): *Topolinomania* (L. 50.000), *Goof Troop* (L. 35.000), *World League Basketball* (L. 50.000). Garantisco massima serietà. Vendo anche in blocco a L. 150.000!!!
Per informazioni telefonare (tranne mattino) allo 010-824492.

VENDO Amiga 500 1mb + modulatore, mouse, joystick, giochi e cavi di collegamento a L. 280.000. Inoltre vendo Super Nintendo + 4 giochi e 2 joypad a L. 300.000.
Fabio tel. 0536-806895 (dalle ore 19:00 alle ore 20:00).

VENDO Sega Game Gear, confezione con 4 giochi inclusi + *Re Leone, Il Libro della Giungla, Aladino* + alimentatore per corrente, il tutto come nuovo con astucci, istruzioni e imballi originali, 1 mese di vita a sole L. 300.000.
Annarita tel. 081-5447214 (ore pasti e serali).

VENDO Atari Jaguar + 1 joypad + presa scart + gioco + alimentatore (ha solo due mesi), il tutto a L. 400.000 trattabili.
Cristian tel. 02-93560450.

Attenzione!! VENDO per Sony Playstation versione europea i seguenti giochi: *Tekken, Toshiden, Ridgerace, Rayman*.
Corrado tel. 089-792407 (solo se interessati).

VENDO Playstation (Ita) + 2 joypad + *Rayman* + MD con 4 giochi (*Thunder Force 4, Streets of Rage 2, Gunstar Heroes, Mortal Kombat 2*) + 1 joypad a L. 750.000. Il tutto in perfetto stato (la PSX ha un mese di vita, il MD ha 3 anni).
Salvatore tel. 0873-361622 (dalle 14:00 in poi).

VENDO anche separatamente o scambio: Nes 8 bit Action Set con giochi, Amiga 600 1 Mega (10 mesi di vita), monitor Philips. Tutto in ottime condizioni con i relativi blocchetti d'istruzione. Grande occasione. Solo a Vasto (Ch) e vicinanze.
Francesco tel. 0873-363180.

VENDO/SCAMBIO/COMPRO giochi per Playstation. Vendo inoltre Neo-Geo con 11 cartucce, 2 joystick e 2 memory card. Tutto a L. 600.000 spese postali comprese. Vendo anche separatamente. L'annuncio è valido fino al 2003!
Giuliano tel. 0375-830226.

VENDO MegaDrive con 4 joypad (2 a 6 tasti) e 8 cartucce tra cui *Streets of Rage 2, Desert Demolition, Virtua Racing*, ecc., assieme a Mega CD con 6 CD tra cui *Mickey Mania, Wolfchild, Lethal Enforcers, Sonic CD* a L. 1.500.000 trattabili.
Enzo tel. 0435-73342 (ore pasti).

VENDO per SNES *MK2* e *D.K. Country* a L. 89.000, *Super Mario All Stars, J. Park, Starwing* a L. 45.000. Vendo inoltre joypad e adattatore universale a L. 25.000. Vendo anche in blocco, console compresa a L. 580.000.
Gabriele tel. 0583-909156 (dalle ore 14:00 alle ore 20:00).

VENDO SNES (Pal) + 2 joypad + 6 giochi: *Mario All Stars, Cool Spot, Donkey Kong Country, NBA Jarn T.E., Star Wing* e *Zelda III* a L. 500.000 poco trattabili.
Francesco tel. 055-869206.

VENDO MegaDrive europeo completo di imballi originali + 2 joypad + le cartucce *Sonic* a L. 160.000. Vendo inoltre le seguenti cartucce: *Golden Axe II* (L. 40.000), *Shadow Dancer* (L. 55.000), *Mortal Kombat* (L. 40.000), *Street Fighter II Plus* (L. 70.000), *Mortal Kombat II* (L. 70.000) e *World of Illusion* (L. 40.000). Vendo anche il tutto (console + giochi) a prezzo da concordare al momento dell'acquisto.
Augusto tel. 06-2025141.

VENDO Neo Geo CD nuovo con tre mesi di vita, presa scart, due joypad + *The King of Fighters 94* e *95* + *Art of Fighting 1* e *2* + *Aero Fighters 2* + *Fatal Fury Special* + *Samurai Shodown 2* + *World Heroes 2 Jet* + *Double Dragon* + *Fatal Fury 3* + *View Point* a L. 1.350.000 trattabili.
Andrea tel. 06-61562153 (ore pasti).

VENDO cassette per NES e sono: *Robocop 2* (L. 29.000), *Terminator 2* (L. 30.000), *Defender of the Crown* (L. 15.000). Se telefonate e comprerete più di una cassetta si abbasserà il prezzo.
Marco tel. 0744-719369.

VENDO Game Boy di colore giallo, imballi originali, garanzia e istruzioni + 5 cassette con custodie di cui: *Tetris, Super Mario Land 2, Alleyway, Mario's Golf* e *Mickey's Dangerous Chase*, come nuove. Vendo in blocco a L. 150.000. Inoltre vendo Nintendo 8 bit con 2 joypad, pistola Zapper, trasformatore e cavi + una cassetta con 2 giochi: *Duck Hunt* e *Super Mario Bros 1*, il tutto a L. 100.000.
Marco tel. 0861-57491.

COMPRO

COMPRO giochi usati per Playstation europea (Pal) come *Raiden Project, Actua Soccer, Doom, WWF, Wipeout, Rayman, Discworld, Loaded, Twisted Metal, Rapid Reload, Waehawk, Starblade Alpha, ESPN Extreme Games, Theme Park* e altri.
Andrea tel. 049-793421.

SCAMBIO

SCAMBIO *Mystic Quest* (Final Fantasy 1) e *Fatal Fury 2* (Jap) per SNES con: *Illusion of Gaia, Brain Lord, Alien 3, Earth Worm Jim* o altri. Sono disposto anche a venderli a L. 50.000 cad.
Massimo tel. 049-5800606.

GAME OVER

❾ Mario

⓫ Cinder

❼ Sonic

❿ Link Running

❹ Wolverine

❽ Kazuia

❺ Ray Man

❷ Earth Worm Jim

❸ Kuma

❻ Akira

❶ Zangief

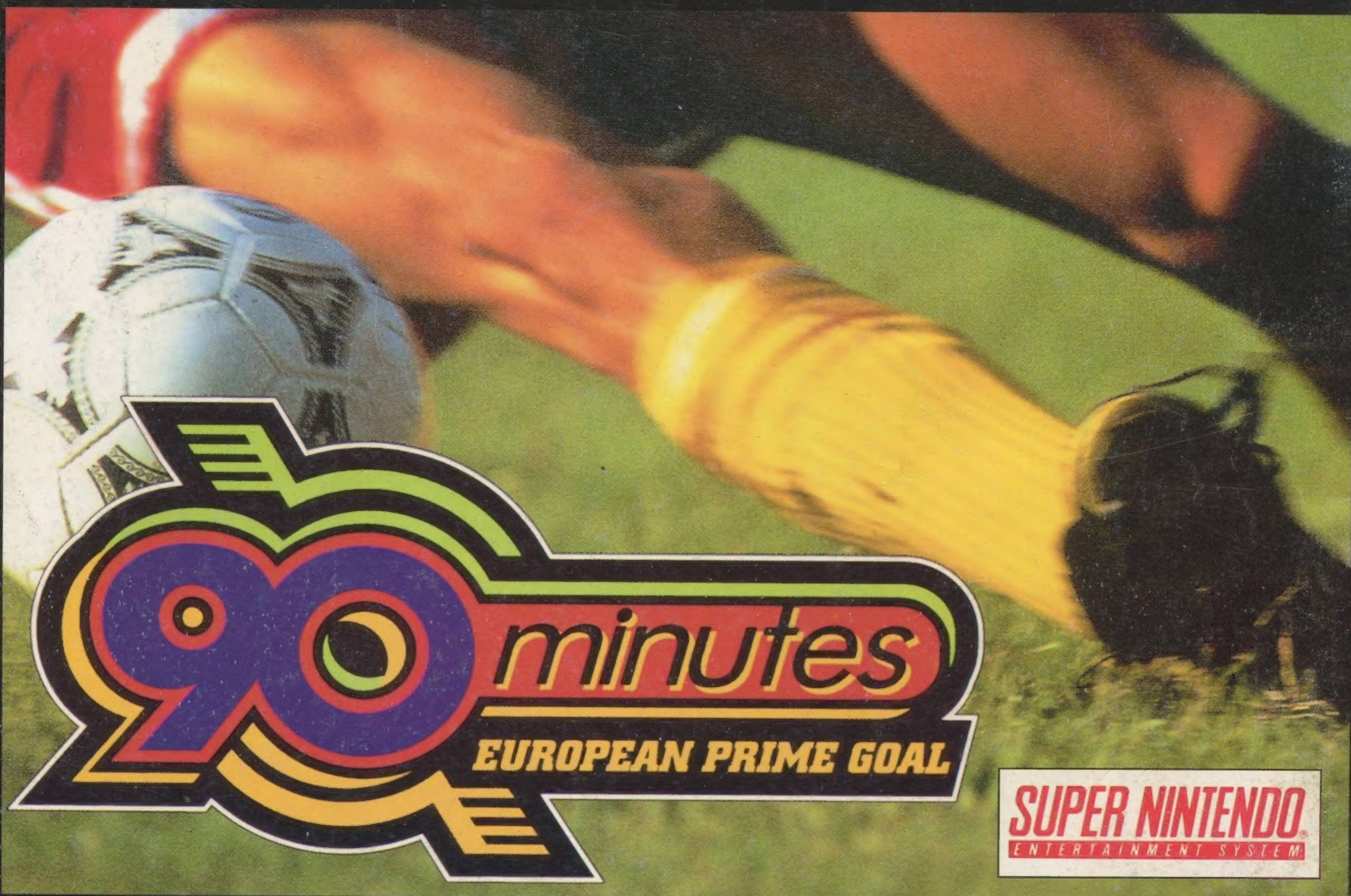
Quando qualche incauto ha osato sfidare a calcio la squadra di Game Power, non sapeva certamente chi si sarebbe trovato ad affrontare. Come potete vedere, non solo abbiamo un portiere "saracinesca", ma possiamo contare anche su una difesa e un'attacco formidabili. Peccato che Cinder al 2° minuto abbia bruciato vivi tutti gli avversari.

Non aspettare la DOMENICA
Da oggi TUTTI I GIORNI
è CAMPIONATO

90 minutes

EUROPEAN PRIME GOAL

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

GIOCA GLI INCONTRI DI COPPA, OPPURE SFIDA I TUOI AMICI IN TORNEO CON LE 14 TRA LE PIÙ FAMOSE SQUADRE EUROPEE DI CALCIO. SODDISFA LA TUA PASSIONE PER LO SPORT PIÙ BELLO DEL MONDO!

Nei migliori negozi di Videogiochi

ocean

HALIFAX

namco

DIVERTIMENTO GARANTITO

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406